PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑

VOL.10








クロヒョウ™
龍が如く新章

クロヒョウ™
龍が如く新章

PLAYSTATION PORTABLE

PSP VOL.10 专辑



contents

梦回三国扫描制作

特稿

特别企划

动作主打星

玩转PSP

上手指南

典藏攻略

游戏剧场

PSP游戏最强年鉴

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：胧月

出版单位：电脑报电子音像出版社

印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2010年9月第一版

印次：2010年9月第一次印刷

印张：14

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2010年9月

定价：28元

ISBN 978-7-89476-475-1

PLAYSTATION PORTABLE

DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PSP专辑Vol.10》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括精选主题、实用软件、OST大派送。

精选主题






50余款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。

玩转PSP

实用软件、破解相关软件和模拟器尽收其中

使用方法

请参考专辑中的《PSP软件群英会》、《PSP全面破解指南》和《PSP go也能玩——全系统兼容模拟器特集》栏目。

OST大派送

最后的战士
炽焰同盟
伊苏VS空之轨迹 抉择·传说
Fate/新章
100万吨大卸八块
太空战斗机 爆裂






使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上使用。

2010年东京游戏展之后，任天堂将在9月下旬公布3DS的首发计划，PSP将面临NDS与3DS前后夹击的空前挑战。而在TGS之前，PSP手机与PSP2的传闻同时出现，搭载谷歌Android系统的PSP手机据传将于10月上市。在NDS面前始终棋差一招的PSP将借助索爱和谷歌这两个强力外援共谋大业，同时PSP发售以来最高规格的大作群也在蓄势出击，2010年的秋季商战仍然将以掌机之战为最大看点。PSP发售至今已经历5次秋季商战，在NDS排山倒海的猛攻之下仍然屹立不倒，销量稳中有增，大作资本日益雄厚。过去3年，索尼每年秋季都会推出一个PSP新机型，而今年却至今未有动静。也许索尼正在孕育PSP发售以来最大的惊喜，这个惊喜要强大到足以对抗3DS，最理想的答案揭晓时间是今年的东京游戏展……

文 Lancer

PSP秋之阵
——写在2010掌机圣战之前

2005年秋：吞食天地

2005年8月末，英国《泰晤士日报》记者走访了伦敦的几家游戏店，本以为能看到PSP临发售时店员们忙得满脸兴奋、忙得热火朝天的景象。不想连走几家店看到的都是愁眉苦脸。一位店员说："首发时的存货极度紧张，需求量实在太大了！"GAME与HMV这两大游戏零售连锁巨头早早就结束了PSP的预订服务，尽管几乎所有零售商都表示对此次索尼提供的发货量非常满意——实际上仅在英国，索尼就为首发当日发货15万台PSP，数倍于以往的主机首发出货量记录。除了以往的零售渠道外，索尼还借PSP之威打开了新的销售渠道，Tesco和Asda等大型连锁超市也获得了数目可观的首批发货。



■PSP创意广告，比手铐更方便，更人道。

2005年秋季欧洲的PSP首发至今仍是欧洲历史上最大声势的主机首发，英国地区的首日15万台出货如泥牛入海，瞬间被玩家无尽的需求吞没。数日后补货的3.5万台也是杯水车薪。英国的PSP发售首周销量足足比半年前的NDS高出10万台，当周英国游戏软件销量榜前10名中被PSP占去9名，首发的24款游戏有20款进入销量榜前40名。比起春季百万台PSP冲击美洲大陆的盛况，欧洲区的表现有过之而无不及。2005年业界最受关注的主机是X360，而若论人气之高则当属PSP。英国地区18.5万台的PSP首周销量至今仍是一个令所有主机望尘莫及的纪录。空前成功的欧洲首发为索尼的秋季商战开路，PSP对掌机市场的吞食速度令任天堂触目惊心。

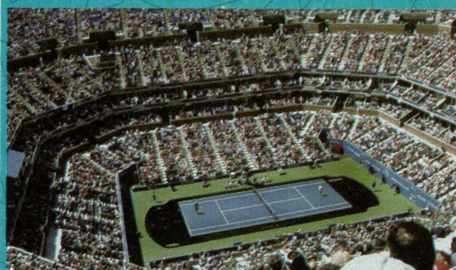
2005年秋季，美国市场上也投下了一枚PSP的核弹

2005年秋季PSP主要大作销量

火爆狂飙 传奇
Burnout：Legend
发行：EA
发售日：2005年9月13日
销量：106万

麦登NFL06
Madden NFL 06
发行：EA
发售日：2005年9月20日
销量：77万

VR网球 世界巡回赛
Virtua Tennis：World Tour
发行：SEGA
发售日：2005年10月7日
销量：61万





横行霸道 自由城故事
Grand Theft Auto：Liberty City Stories
发行：Rockstar
发售日：2005年10月25日
销量：615万

星球大战 前线2
Star Wars Battlefront Ⅱ
发行：LucasArts
发售日：2005年10月31日
销量：164万

2006年秋季PSP主要大作销量

伦敦黑帮
Gangs of London
发行：SCE
发售日：2006年9月1日
销量：65万

乐克乐克
LocoRoco
发行：SCE
发售日：2006年9月5日
销量：28万（日本16万）

幻想传说 全程语音版
Tales of Phantasia：Full Voice Edition
发行：NBGI
发售日：2006年9月7日
销量：11万

乐高星球大战2 原创三部曲
LEGO Star Wars Ⅱ：The Original Trilogy
发行：LucasArts
发售日：2006年9月12日
销量：101万

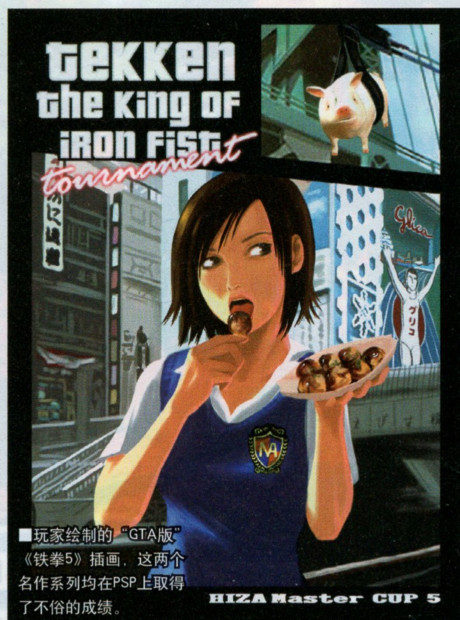
山脊赛车PSP2
Ridge Racers 2
发行：NBGI
发售日：2006年9月14日
销量：7万

机动战士高达 大混战
Gundam Battle Royale
发行：NBGI
发售日：2006年10月5日
销量：12万

荣誉勋章 英雄
Medal of Honor Heroes
发行：EA
发售日：2006年10月20日
销量：189万

皇牌空战X 诡影苍穹
Ace Combat X：Skies of Deception
发行：NBGI
发售日：2006年10月26日
销量：35万（日本12万）

级巨作。10月发售的《横行霸道 自由城故事》使市场热度达到顶点。10月29日，索尼宣布PSP发售后不到10个月，全球出货量突破一千万，成为历史上最快突破千万销量的主机。PSP的热销助SCE第二财季运营收入大幅攀升8成，并从2004年同期的亏损59亿日元转为盈利82亿日元。当时索尼集团刚刚易帅，启动了裁员2万人的史上最大手笔机构精简政策，巨幅裁员使索尼背负沉重的员工安置费用，急需资金后援。在索尼各子公司自身难保时，PSP的热销为集团减轻了负担，成为2005财年索尼财报中最大的亮点。



■玩家绘制的"GTA版"《铁拳5》插画，这两个名作系列均在PSP上取得了不俗的成绩。

2001年《横行霸道3》在PS2上发售后，借助口耳相传效应形成社会现象，PS2以帝王之威，在NGC与Xbox两大新主机首发的夹击战中闲庭信步，使第三方对微软与任天堂信心尽失，PS2阵营四海归心，天下大定。《横行霸道 自由城故事》发售后大有历史重演之势。在此之前，NDS在美国一直保持微弱领先优势，GBA雄风犹存，任天堂仍然占据70%以上的掌机市场份额。但空前成功的欧洲首发与《横行霸道 自由城故事》的来临使很多第三方的态度悄然转变，PSP的北美月销量一度达到NDS的5倍，一时间业界充斥着索尼将雄霸掌机业的主流声音。美国的主要游戏零售商也做出PSP将战胜NDS的判断。EB Games将PSP专柜布置在靠近大门的显眼位置，而NDS专柜则被设置于后方角落。市调公司SIG根据零售商的进货情况与PSP的产量变化推断，到2006年末PSP累计销量可达到2500万台，比NDS高出300万。到2007年，PSP累计销量3800万，NDS为2800万。SIG预测PSP的软件销量将重现PS2发售后高增长率提升的态势，从第一年的7000万套，提高到1.2亿，再增加至每年2亿套。

为满足全球市场的海量供货需求，索尼从8月份开始将其位于日本千叶县的PSP生产线转移到深圳富士康，产能大幅提升了一倍，以迎接秋冬销售旺季，目标是实现全年1300万台的出货量。"21世纪WALKMAN"的计划也在稳步推进，好莱坞片商们表现出浓厚兴趣。到2005年8月末，UMD影碟销量为820万套，与总销量900万套的游戏软件销量相差无几。索尼相信未来的PSP软件销量中，UMD电影将占到6成以上。霍华德·斯金格于2005年6月即位索尼CEO后，确立了以UMD格式争夺掌上影音市场，对抗苹果iPod的集团方略。2005年9月发售的《最终幻想Ⅶ 再临之子》是日本UMD市场的最大推动力，发售后不久UMD与DVD版总计销量突破百万。多年从事电影与音乐产业的斯金格希望建立一个围绕PSP的掌上影音产业链，在他的斡旋之下，派拉蒙、迪斯尼、狮门影业等相继加盟。《卧虎藏龙》、《生化危机2》等电影的UMD版上市不到一个月销量突破10万，而当年的第一部DVD电影《空军一号》足足用了9个月才卖出10万张。2005年美国家庭总共拥有6500万部DVD播放器，而PS2的装机量已经在朝3000万台迈进，如果PSP拥有同等市场规模，将为好莱坞片商们创造一个半数于DVD的巨大新市场。



■《再临之子》于2009年4月16日推出高清蓝光完全版。

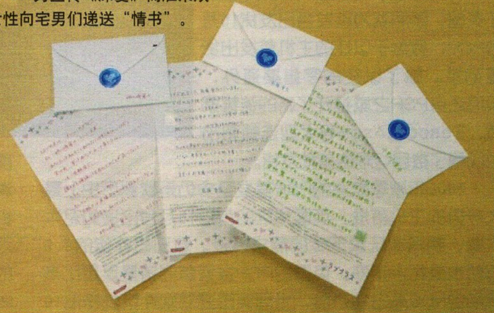
在PSP的光芒下，PS3的阴影却令人不安。《东洋经济》的一篇报道中，美林证券日本分公司估算，下个财年PS3将为索尼造成10亿美元的亏损。SCE将PSP与PS2关联收入尽数投入于PS3的意图已十分明显，从E3展到TGS之间SCE召开了不下于十场说明会，每次会议久多良木健对PSP总是一语带过，言必谈PS3。索尼对PSP的前景过于自信，将这个正需要投入最大力量创造大作阵容的新生主机交给了第三方，SCE的欧美团队对PSP软件几乎毫无规划，日本的《GT赛车PSP》开发计划也因为PS3的《GT赛车HD》而暂停。"PS家族的小女儿"受到冷落，索尼没有想到，PS3的美梦却是噩梦的开始……

2006年秋：急转直下

2006年初，索尼向其主要芯片供应商三星公司下了大笔订单，用于PSP的增产。同时索尼四处通知合作伙伴们：2006年PSP的出货目标为2000万台，诸位宜抓紧商机，切勿错失。2005年第四季度，PSP的热销为SCE带来了678亿日元的财季利润，同比大增52%。索尼股价连涨3个月，总涨幅达38%。索尼志得意满，放心地筹备PS3的世纪首发，将PSP继续冷落。

直到2006年5月，美梦结束，噩梦开始。

PS3售价公布后，市场反应从热望骤然转为失望。与此同时，任天堂暗渡陈仓，在传统的盛夏淡季里，以NDSL为旗舰在北美发起"触摸世纪"的猛烈攻势。掌机市场的强弱格局就此逆


■Konami为宣传《深爱》而雇来众多女性向宅男们递送"情书"。

▲NDS系的宣传方式不如PS系"意识流"，但强在贴近人心。



■PS3率先在日本发售，当天久多良木健亲自来到Bic Camera东京旗舰店参加首发会。

转。2005年虽然NDS日本销量高于PSP，但海外销量为PSP 1136万台，NDS为734万。2006年6月，NDS全球销量正式跻身于PSP之上。2006年9月初，索尼宣布PSP到9月底全球出货量已经突破2000万台，软件出货5640万套。但在这理想数字的背后，是各地零售商PSP的大量积压，零售商们悄然将PSP摆到角落，供不应求的NDS被摆到显眼位置。索尼内部对PSP的销量预期连续数次下调。10月中旬，索尼宣布上财季利润暴跌94%，索尼承认PS3成本高昂，PSP销量未及预期，因而被迫下调营收预期，PSP产量目标从1200万台降低到900万台，由此造成营业利润减少300亿日元。由于2005年末UMD影碟销量惨淡，刚对之产生兴趣的好莱坞片商们纷纷撤退，环球与派拉蒙率先停止UMD业务，沃尔玛等主要零售商停止进货。

价格是PSP的罩门，消费者冷落UMD的原因是价格太高，同样的售价，他们宁愿购买DVD享受更震撼的影音效果。发行商则对PSP的主机售价怨声载道，EA与Activision高层率先出面埋怨售价正在成为PSP最大的绊脚石，因为家长们总是给孩子买价格更实惠的掌机。从零售商到第三方，都期待着索尼在10月份的财报会中宣布PSP降价，但等到的确是索尼产品经理约翰·考勒“我们认为PSP没有必要降价”的回应。索尼在主机发售后第二年最重要的上升期时降低了PSP的销量目标，此举令第三方信心尽失。

2006年秋季，对囊中羞涩的索尼来说，PS3与PSP只能保住一个。根据制造商提供的消息，索尼原本计划2006年内将PSP降价至149美元并大量增产。但PS3售价公布后产生的灾难性反响将一切都打乱了。2006年东京游戏展，久多良木健突然宣布PS3降价1万日元，开创了主机未发售先降价的异例，同时断绝了以战略性价位提升PSP市场占有率的可能。索尼仍然寄望于以第三方势力帮助PSP度过难关，为引导第三方走出移植游戏的怪圈，索尼在原创休闲游戏《乐克乐克》的身上投入了7亿日元的广告费，试图以类似于任天堂的商业运作模式扩大游戏人口。该作在铺天盖地的广告中上市，首批出货量将近20万套，但首周销量不到4万，且并未出现类似于“脑白金”的长卖之势。

尽管第三方对索尼“哀其不幸，怒其不争”，但PSP仍然是一个比NDS更为适合的支持对象。NDS的软件销量中，任天堂第一方游戏占6成以上，留给第三方的空间有限。而PSP的第三方游戏软件销量占四分之三以上。至少在2006年，PSP的第三方游戏市场规模依然是比NDS大得多。2005年第三方对PSP信心最充足时开发的游戏从2006年秋季开始陆续上市，为PSP带来了一个大作云集的收获之秋。以《横行霸道 罪都故事》为首，《乐高星球大战2》、《极品飞车 卡本峡谷 城市争霸》、《荣誉勋章 英雄》等百万大作纷至沓来，整个年末商战期间，美国共有110款PSP游戏上市。SCE欧洲开发部门的《伦敦黑帮》、《杀戮地带 解放》等第一方大作也赶在秋季档上市。日本的大作强攻之势更一字排开，在第三方中以NBGI热情最高，《铁拳 暗之复苏》于夏季发售后成为全球范围的PSP话题大作，其登峰造极的画面素质堪称掌机史上的里程碑。虽然美日欧三地的首发销量并不是很高，后劲却绵延不绝，最终销量超过200万套，是Namco与Bandai在掌机游戏历史上前所未有的大辉煌。这是NBGI与SCE关系崩坏之前最后的甜蜜时光，由于PSP游戏的热销，NBGI财年净利润达242亿日元，比上一财年大幅提高71%。《幻想传说 全程语音版》、《山脊赛车PSP2》、《机动战士高达 沙场混战》、《皇牌空战X 诡影苍穹》等看家大作系列在秋季集中发售。令人失望的是，NBGI的秋季档大作销量全面落后于夏季档，销量跌到5位数的《山脊赛车PSP2》像盆冷水浇凉了NBGI的热情。脑白金风暴已经在日本进入鼎盛期，对PSP造成了剧烈的排挤效应。业界对PSP的悲观情绪在年末的《勇者斗恶龙IX》登陆NDS事件中达到顶点。PS3的发售却将PSP推下深渊，索尼分身乏术，PSP的崛起注定只能仰仗第三方……

2007年秋：梅开二度

2007年，SCE因PS3而出现2000多亿日元的巨额亏损，久多良木健引咎辞职，SCE进行全球范围的大改组，建立了十几年的PS王国危如累卵。在索尼绝对拿不出太多资金进行市场运作的前提下，PSP走出困境的希望只有两点：其一、苍天见怜，赐给PSP一款仅靠口耳相传效应而成为社会现象的大作，就像当年的《口袋妖怪》一样；其二，对主机本体进行轻薄化改良，利用生产工艺改进而进行的机型改款不仅可以节约成本，而且可以创造强烈的市场新需求。2007年春季《怪物猎人 携带版 2nd》发售，口耳相传效应在日本中小学中发酵，Capcom与SCE被幸运女神恩赐了一个超级杀手锏；但PSP还需要硬件上的刺激，如果索尼无力降价，至少要带给玩家一部更加物有所值的新机型。

PSP-2000是电子产品设计界的一个奇迹，以2004年的业界技术水平与生产工艺，能够在顶着一块大电池与物理光驱的前提下，设计出一部如此紧凑精妙、性能

真·三国无双 二度进化版
Dynasty Warriors 2nd Evolution
发行：KOEI
发售日：2006年10月24日
销量：9万（日本4万）

极品飞车 卡本峡谷 城市争霸
Need for Speed Carbon：Own the City
发行：EA
发售日：2006年10月31日
销量：142万

杀戮地带 解放
杀戮地带 解放
发行：SCE
发售日：2006年10月31日
销量：31万

横行霸道 罪都故事
Grand Theft Auto：Vice City Stories
发行：Rockstar
发售日：2006年10月31日
销量：378万

2007年秋季PSP主要大作销量

危机之源 最终幻想VII
Crisis Core：Final Fantasy VII
发行：Square Enix
发售日：2007年9月13日
销量：249万（日本80万）

潜龙谍影 掌上行动Plus
Metal Gear Solid：Portable Ops Plus
发行：KONAMI
发售日：2007年9月20日
销量：26万

虹吸战士 罗根之影
Syphon Filter：Logan's Shadow
发行：SCE
发售日：2007年10月2日
销量：22万

高达 战斗编年史
Gundam Battle Chronicle
发行：NBGI
发售日：2007年10月4日
销量：22万

FIFA08
FIFA08
发行：EA
发售日：2007年10月8日
销量：115万

星战前线 反叛中队
Star Wars Battlefront：Renegade Squadron
发行：LucasArts
发售日：2007年10月9日
销量：138万



最终幻想战略版 狮子战争
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
发行：Square Enix
发售日：2007年10月9日
销量：69万

恶魔城X 历代记
Castlevania: The Dracula X Chronicles
发行：KONAMI
发售日：2007年10月23日
销量：25万



2008年秋季PSP主要大作销量

勇者别嚣张or2
Yuusha no Kuse ni Namaikida Or2
发行：SCE
发售日：2008年10月16日
销量：19.6万（日本17.9万）

超时空要塞 王牌开拓者
Macross Ace Frontier
发行：NBGI
发售日：2008年10月9日
销量：16万

星球大战 原力释放
Star Wars: The Force Unleashed
发行：LucasArts
发售日：2008年9月19日
销量：78万

乐高蝙蝠侠
LEGO Batman: The Videogame
发行：WB Interactive
发售日：2008年9月23日
销量：79万

问答！携带版
Buzz! Master Quiz
发行：SCE
发售日：2008年9月23日
销量：59万

FIFA09
FIFA09
发行：EA
发售日：2008年10月14日
销量：105万

午夜俱乐部 洛杉矶混合版
Midnight Club: LA RemIX
发行：Rockstar
发售日：2008年10月20日
销量：78万

与功耗均令人惊叹的掌机，并保持可令人接受的成本，着实是令人惊叹的成就。为了用新机型刺激市场，SCE的工程师们绞尽脑汁，终于在保留光驱的同时，实现了重量减轻33%，厚度减少19%。2007年7月，刚当上SCE社长不久的平井一夫从裤兜里掏出PSP-2000，告诉E3发布会现场数千名记者与业内人士，这就是传闻已久的PSP新机型。当时有不少记者以为粗心的平井一夫拿错了机子，因为他手上的PSP-2000分明与老款PSP一模一样。直到会后索尼将实机交给记者们自己掂量，他们才确信这PSP-2000果然轻巧许多。

2006年下半年，PSP处境急转直下，当时SCE内部悄然成立“PSP高级市场部”，对PSP进行面向新用户群体的市场包装，同时SCE第三方关系部加紧了公关工作。2007年9月，平井一夫在其首次主持的TGS基调演讲中说，SCE正在回归原点，其中最重要的一个方面是重新加强与第三方的合作关系，就像PS初年一样，为第三方提供无微不至的照顾。平井一夫说：“我们将会为第三方扫清开发环境中的一切障碍，并加强市场宣传的合作。”2007年秋季，《危机之源 最终幻想Ⅶ》就是SCE第三方新政的示范软件，在宣传、销售与渠道运作上都将其与PSP-2000捆绑。由SCE与Square Enix共同出资投放的《危机之源：最终幻想Ⅶ》电视广告是2007年9月投放密度与广度最高的游戏广告。3年前该作与PSP的售价同时公开，曾导致任天堂股价连续两天大跌6.7%。3年后，它以49万套的首周销量创下PSP游戏新纪录。与该作同捆的PSP-2000套装处于极度品薄状态，相关新周边如1SEG电视卡、视频输出线等全面脱销，当月PSP-2000销量达52.9万台，持续大幅领先于NDS。

2006年末SE宣布《DQ Ⅸ》登陆NDS后，日本业界普遍认为PSP大限已至。但进入2007年后，PSP非但没有就此沉沦，反而越战越勇，在《MHP2》等大作推动下曾数次超越NDS。SE在开发《DQ Ⅸ》的同时，也加快了《危机之源》的进度，并公布了《最终幻想战略版 狮子战争》、《异说 最终幻想》、《王国之心 梦中诞生》等多款重量级大作。SE的这种“补偿”行为使PSP玩家从中受益。《DQ Ⅸ》落户NDS后，PSP阵营没有出现雪崩，却进入了大作成熟期。2007春夏两季PSP销量稳中有升，秋季的PSP-2000加大作攻势成功实现了PSP的“梅开二度”。日本的第三方之王SE对PSP重拾信心，这对于迷茫中的其他第三方可产生指引作用。几乎推翻NDS统治地位的PSP大反击正在酝酿之中……

2008年秋：民心所向

平井一夫继任SCE社长后，在霍华德·斯金格的支持下，进行了整个公司由上至下的大改革，到2008年中，已经建立起一个全新的领导班子。2008年9月2日，一张陌生的面孔走到“PSP年末战略发表会”，这时外界才知道SCEJ已经换了个洋社长。他叫肖恩·雷登，在此之前玩家从未听过他的名字。他拿着一部看起来同样没有什么变化的新款PSP出现在人们面前，告诉人们，别看外形没怎么变，它的屏幕可不得了，这是我们的“美·画面 PSP”！

PSP-3000在德国莱比锡游戏展中首先揭幕，由于机型变化太小，而且PSP在欧美的人气已跌到谷底，欧美媒体对于PSP-3000闪亮登场的消息居然视若无睹。日本媒体就热情许多，对PSP-3000屏幕效果赞不绝口。2008上半年，以《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售为标志，PSP的反攻之激烈令人大跌眼镜，硬件销量比2007年同期提高86%。PSP以绝对的数量优势位居主机销量榜首，比NDS多出50多万台，主机销售额也高于单价更高的Wii。《MHP2G》击败《口袋妖怪 白金》、《马里奥赛车Wii》等怪物级游戏荣登日本游戏销量榜首，PSP软件销量同比提高65%。

PSP-3000对抗NDSi是2008年秋季日本业界的焦点，上半年NDS软硬件销量均下跌五成左右，任天堂准备用NDSi打一场翻身战。第三方在PSP-2000发售后虽然恢复了信心，但之后陆续上马的游戏项目开发需时，赶不上2008秋季商战。PSP的软件阵容比起2007年略有不及，不过从10月到12月，索尼相继准备了《勇者别嚣张or2》、《机动战士高达 高达对高达》、《啪嗒嘭2》、《异说 最终幻想》等多个人气游戏的PSP-3000同捆套装。PSP-3000的日本首周销量约16万，是同周其它所有主机加起来的两倍以上。

NDS在《口袋妖怪 白金》发售后逐步收复失地，但第三方大暴死的NDS游戏也在增多，SE豪华阵容打造的《西格玛倍音》首周销量仅2.4万，坂口博信与大岛直人合作开发的《AWAY》首周销量不到2000套，《蓝龙+》首周销量2.6万……被NDS的高装机量吸引而来的第三方们发现，任天堂建造的是一个自成一体的新市场，十几年来习惯了索尼体系的第三方难以在这片陌生的土地上立足。PSP在大量NDS第三方游戏暴死的业界环境中崛起，《MHP》、《梦幻之星 携带版》等游戏的掘金神话让他们纷纷心猿意马。2008年8～9月份期间，SCEI青山总部里第三方关系部的楼层里熙来攘往，拿着新作项目企划书登门拜访的第三方比往常多了数倍。SCE也不再像过去那样因为PS3而对PSP项目缺乏关爱。平井一夫在索尼的中期战略发布会中向股东们拍胸脯保证：扭亏为盈是今后SCE的首要目标。实现盈利目标的第一步，就是强化支持已进入盈利阶段的PSP。索尼不再为了力保PS3的市场份额而大量抽调PSP的资金与资源，联合第三方推出更多盈利前景理想的大作，增强PSP的市场推广，确立以PSP为SCE盈利支柱的地位。主机同捆套装是硬件商与第三方进行联合市场运作的最好例子，PSP-3000接连推出的游戏同捆套装不下十种，这就是SCE与第三方关系恢复的一个明显信号。虽然PSP-3000没能挡住NDSi的进攻，但起到了以之为饵、助索尼收复民心的作用。被任天堂的蓝海冲散的PlayStation舰群重新聚集，在第三方再一次的前呼后拥中，PSP的大作井喷即将开始……



▲曾痛批PS3和久多良木健的坂口博信，因对NDS市场环境的不熟悉导致其并未实现抱负。

2009年秋：双管齐下


■原定为PSP go的首发保驾护航的《GT赛车PSP》并没能达到玩家的期待水准。

2008年8月，索尼在公布PSP-3000时，人们可能没有注意到索尼发布的另外一条重要消息：从今往后，SCE的第一方PSP游戏都将同时发布UMD与下载版！这是索尼为当时正在研发中的新机型所做的铺垫。

虽然PSP-2000实现瘦身、PSP-3000改进了屏幕，但平井一夫不愿意再拿出一个叫人看不出变化的新款PSP，早就被发行商们视为眼中钉的UMD光驱必须要去除。2009年6月平井一夫在E3发布会中再次做出了掏口袋的动作，这次人们看到了一个彻底改头换面的PSP go，索尼的PSP大计又一次锁定秋季。

2009年初，SCE全球工作室总裁吉田修平在《游戏开发者》杂志采访时说："几年前我们完全围着PS3的游戏转，这导致去年PSP缺乏支持。所以我们要将资源重新拨向PSP。"2008年PSP大作数量不足，虽然在《MHP2G》等大作的推动下，主机销量提高了30万台，但软件销量却减少了500多万套。秋季，SCEJ经过盈利性评估后，决定将原本投入于PS3游戏开发的部分团队抽调于开发PSP游戏，忙于制作《GT赛车5》的Polyphony Digital也被下达了"先完成《GT赛车PSP》"的如山军令，于是这款隐匿5年的雾件重出江湖，被索尼确立为PSP go的首发护航软件。同时从2008年春夏之际开始立项的第三方游戏也向着2009年秋季发售的目标努力。

2009上半年，PSP销量再度落后于NDS，但第三方密集公布的大作令人振奋。NBGI一举公布《灵魂能力 破碎的宿命》、《对决传说》、《铁拳6》，SE力推《王国之心BBS》的同时，《第三个生日》、《最终幻想Agito XIII》等超大作也浮出水面。Konami的《潜龙谍影 和平行者》与《怪物猎人》携手，发布会中小岛秀夫与Capcom把手言欢，仿佛回到了索尼统治时代第三方携手并进的美好时光。

由于下载游戏定价过高，以及玩家的消费习惯等原因，PSP go遭受冷遇。不过索尼对此并非毫无预见，在PSP go发售的同时，PSP-3000价格下调3000日元，使其当周销量达到6.4万台，比NDSi和NDSL之和还要高2万台。NDS以《DQ IX》、《口袋妖怪 心金·灵银》等超大作强攻，逼迫PSP暂时败退，但究其原因，无非是软件档期不同所致。2010上半年，第三方蓄势已久的大作上市，《潜龙谍影 和平行者》、《王国之心BBS》销量都超过70万，销量达62万的《噬神者》是NBGI近年来最成功的原创品牌之一。上半年PSP销量持续压制NDS，软件销量规模虽有所不及，但若是排除第一方因素，PSP为第三方提供的市场规模还是在NDS之上。目前PSP在日本的累计销量已经超过1500万台，达到PS2巅峰时期的市场保有量。面对气势咄咄逼人的3DS，PSP将以发售6年来最高规格的巨作圣战严阵以待！





▲《梦幻之星 携带版》与《噬神者》的崛起把PSP的"狩猎属性"展现得更为淋漓尽致。

2010年秋：巨作圣战

2010上半财年，Capcom业绩惨淡。在中期财报会中，社长辻本春弘向股东们保证：下半财年将会有"令业界震动"的超大作上市，请诸位安心！这款震动业界的超大作无疑是《怪物猎人 携带版 3rd》。该作原定计划可能是与以往一样择定春季发售，但在3DS公布后不久，即传出《MHP3》已进入后期制作阶段，可能会大大早于预期时间上市。有传闻称SCE为狙击3DS而注资Capcom帮助其加快《MHP3》的进度，目前PSP阵营里能拦下3DS的也就只有这款目标销量400万以上的超大作。Capcom自从去年《怪物猎人3》销量低于预期，已经在加快开发《MHP3》，今年上半财年营收剧减的打击使其下半财年压力大增，将《MHP3》提前发售，延长财年内的销售周期，才能确保实现全年目标。SE的掌机业务重心已经完成从NDS到PSP的转移，《第三个生日》、《核石之王》和《最终幻想Agito XIII》都是来势汹汹的一线大作。传说中的PSP手机若善加利用，可成为PSP的终极武器，以索爱在手机市场的实力，加上谷歌的影响力，PSP手机可使PSP游戏的潜在消费群体突增，令第三方们更加垂涎三尺。手机与掌机之间界限逐渐模糊并最终消失不见，这是掌上设备的必然发展趋势，而在当今业界，只有索尼同时在掌机与手机领域具有强势力量。掌机与手机的融合，或许可成为索尼超越苹果与任天堂这两位大敌的千载良机！



▲《MHP3》无论对SCE还是Capcom都是至关重要的一张王牌。

2009年秋季PSP主要大作销量

灵魂能力 破碎的宿命
SoulCalibur：Broken Destiny
发行：NBGI
发售日：2009年9月1日
销量：31万

极品飞车 变速
Need for Speed：Shift
发行：EA
发售日：2009年9月15日
销量：20万

机车风暴 极地边缘
MotorStorm：Arctic Edge
发行：SCE
发售日：2009年9月29日
销量：10.2万

大众爽快
Minna no Sukkiri
发行：SCE
发售日：2009年10月1日
销量：5.7万

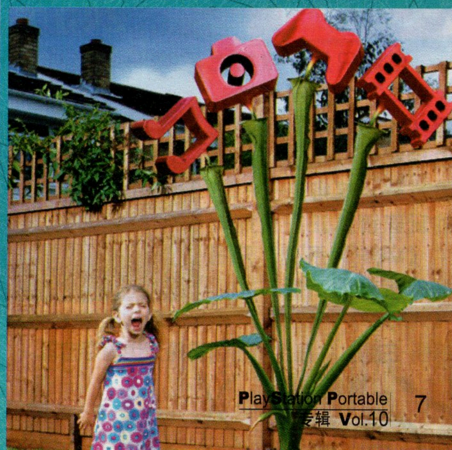
超时空要塞 终极开拓者
Macross Ultimate Frontier
发行：NBGI
发售日：2009年10月1日
销量：16.9万

GT赛车
Gran Turismo
发行：SCE
发售日：2009年10月1日
销量：138万

横行霸道 唐人街战争
Grand Theft Auto：Chinatown Wars
发行：Rockstar
发售日：2009年10月20日
销量：54万

真·三国无双5 特别版
Shin Sangoku Musou 5 Special
发行：Koei
发售日：2009年10月22日
销量：5.2万

FIFA10
FIFA10
发行：EA
发售日：2009年10月20日
销量：73.2万





PSP日版游戏

在《PSP专辑》第4辑中，曾为大家介绍过2004年到2007年PSP日版游戏的销量情况。时间过的很快，一晃又两年半时间过去了，在这次的PSP日版游戏销量特报"第二弹"中，就为大家带来2008年至2010年上半年PSP游戏在日本的销售情况。在近两年半时间里，PSP硬件在日本的累计销量翻了一番已达到了约1500万台，而目前每周的销量依然十分稳定，相信最终超越GBA家族在日本约1670万台的累计销量只是时间问题。硬件的热卖带来的是软件阵营的极大丰富，如今的PSP已经彻底告别了当年"冷饭机"的尴尬称号，原创大作、名作续作等可谓层出不穷，而诸如《怪物猎人 携带版 3rd》、《寄生前夜 第三个生日》等未来的大作也已箭在弦上，我们有理由相信，步入成熟期的PSP还将带给玩家们源源不断的乐趣。 文 雷伊

2008年

年内共售出PSP主机 354万3171台（累计1107万8484台）

2008年是PSP人气彻底爆发的一年，在《MHP2G》、《异说 最终幻想》等大作的牵引下，主机年销量超过350万台，创造了发售以来的最高纪录，比起同年发售了新机种NDSi的NDS家族也仅有50万台的差距。PSP在本年正式跻身于千万级装机量俱乐部的行列，随之而来的是游戏软件的热销，许多发售前未受到特别关注的作品，如《梦幻之星 携带版》、《无双大蛇 魔王再临》、《喧哗番长3》等都取得了预想以上的好成绩。

No.1 怪物猎人 携带版 2nd G

Capcom 245万2111套



虽然只是一款打上了"G"字的加强版，但《MHP2G》所获得的成绩却比《MHP2》更胜一筹，这得益于PSP的玩家群体正在更随着"《MHP》系列"知名度的提升而不断扩大。《MHP2G》不仅成为了本年度最卖座的PSP游戏，更是力压NDS的《口袋妖怪 白金》，在全平台销量榜上也勇夺桂冠。

No.2 异说 最终幻想

Square Enix 66万262套



不得不说，"野村爸爸"真的很照顾PSP，这款集结了"《最终幻想》系列"多名人气角色的梦幻之作能选择PSP作为平台，的确令PSP玩家有种受宠若惊的感觉。游戏的素质对很少涉及对战游戏的SE来说已经非常值得赞许，而本作也成为了SE于日本本土最卖座的一款PSP游戏，尽管最终的累计销量离100万还有一步之遥多多少少有些令人失望。



近年销量大阅兵

No.3 梦幻之星 携带版

SEGA 63万 3954套



当年的《梦幻之星 在线》以出色的制作水准获得了玩家、业界甚至知名漫画家们的好评，不过本作并非衍生自《PSO》，而是以褒贬不一的《梦幻之星 宇宙》为蓝本进行制作，但是却"一不小心"地创造了系列的最高销量，要知道不管是《PSO》还是《PSU》，单作的销量也才不过区区的20万而已。本作的热卖与SEGA战略性地将其投放到PSP这一平台是分不开的，当然，我们更应该饮水思源地感谢Capcom开辟出了掌机联机协作游戏的新天地。

No.4 机动战士高达 高达对高达

NBGI 35万 7783套



"《高达VS》系列"是根据高达改编的所有游戏中最为卖座的系列，《高达对高达》自推出街机版以来一直未被移植到家用平台，因此当NBGI初次公布本作将移植PSP而非PS3那样的家用机时，令不少粉丝有些沮丧。不过，在家用机竞争扑朔迷离的竞争局势下，选择PSP为平台对NBGI来说不失是个保险选择，超过40万的累计销量就证明了这一点。

No.6 高达 激战宇宙

NBGI 25万 2092套



从2005年时初代的《高达 战争策略》，一直到这款《高达 激战宇宙》，NBGI以每年一作的频率在不断进化着这个诞生自PSP平台的全新《高达》动作系列。本作是系列的最高峰、最热卖作，到目前为止也是系列的最终作。

No.11 超级机器人大战A 携带版

NBGI 17万 1475套



虽然是冷饭、虽然直接借用了许多现成素材，但本作的素质依然可圈可点。游戏销量是之前更没诚意的《机战MXP》的两倍，就算比起GBA后期原创的《机战D》、《机战J》来也没有明显劣势。

No.13 超时空要塞MARCROSS 无限开拓者

NBGI 14万 9131套



本作被很多玩家抱怨就是套了件马甲的《高达 战争》新作，但NBGI的商业策略是成功的，初代近15万的累计销量让本作在市场上站稳了脚跟，并有足够的实力成为一个卖座的系列。

No.15 星之海洋2 二次进化

Square Enix 14万 3424套



也许是因为本作相比PSP版前作来说，与原始版本的区别并没有那么大，因此游戏在销量方面相比前作有所缩水，累计销量大约为前作的70%。不过游戏的素质依然出众，值得推荐。

No.17 无双大蛇 魔王再临

Koei 11万 460套



《无双大蛇》可以说是整个"《无双》系列"中最厚道的一个分支，既好玩又耐玩，在PSP版前作创造了16万套以上的出色销售成绩后，本作再接再厉，累计销量突破20万套，作为纯冷饭来说算是非常了不起的成绩。

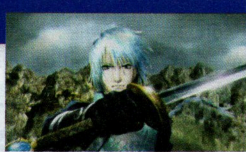
年度PSP日版游戏销量TOP60

统计时间：2007年12月31日～2008年12月28日

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第1位	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンターポータブル 2nd G	Capcom	2008年3月27日	245万2111套	245万2111套
第2位	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	2008年12月18日	66万262套	66万262套
第3位	梦幻之星 携带版	ファンタシースターポータブル	SEGA	2008年7月31日	63万3954套	63万3954套
第4位	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	NBGI	2008年11月20日	35万7783套	35万7783套
第5位	实况力量职业棒球 携带版3	实况パワフルプロ野球 ポータブル3	Konami	2008年5月29日	28万6901套	28万6901套
第6位	高达 激战宇宙	ガンダムバトルユニバース	NBGI	2008年7月17日	25万2092套	25万2092套
第7位	怪物猎人 携带版 2nd	モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	2007年2月22日	23万499套	172万397套
第8位	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）	モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	Capcom	2008年10月30日	19万9117套	19万9117套
第9位	世界足球 胜利十一人 无所不在 2008	ワールドサッカー ウイニングイレブン ユビキタスエヴォリューション2008	Konami	2008年1月24日	19万140套	19万140套
第10位	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威	NBGI	2008年2月7日	17万4107套	17万4107套
第11位	超级机器人大战A 携带版	スーパーロボット大战A ポータブル	NBGI	2008年6月19日	17万1475套	17万1475套
第12位	无双大蛇	无双OROCHI	Koei	2008年2月21日	16万2403套	16万2403套
第13位	超时空要塞MARCROSS 无限开拓者	マクロスエースフロンティア	NBGI	2008年10月9日	14万9131套	14万9131套
第14位	勇者别嚣张or2	勇者のくせになまいきだ。or2	SCEJ	2008年10月16日	14万6767套	14万6767套
第15位	星之海洋2 二次进化	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	Square Enix	2008年4月2日	14万3424套	14万3424套
第16位	大众高尔夫 携带版2	みんなのGOLFポータブル2	SCEJ	2007年12月6日	11万5029套	28万197套
第17位	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	Koei	2008年11月27日	11万460套	11万460套
第18位	游戏王GX 双重战力3	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	Konami	2008年11月27日	10万7896套	10万7896套
第19位	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制霸	Spike	2008年11月27日	10万2756套	10万2756套
第20位	潜龙谍影 掌上行动+	メタルギアソリッドポータブル・オプス＋	Konami	2007年9月20日	9万3531套	29万9896套
第21位	BLEACH 灵魂升温5	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル5～	SCEJ	2008年5月15日	9万3270套	9万3270套
第22位	星之海洋 初次启程	スターオーシャン1 ファースト・ディパーチャー	Square Enix	2007年12月27日	8万9716套	20万4996套
第23位	瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	MMV	2008年5月29日	8万9004套	8万9004套
第24位	怪物猎人 携带版（廉价版）	モンスターハンターポータブル（PSP the Best）	Capcom	2007年4月26日	8万3787套	15万7105套
第25位	重生传说	テイルズ オブ リバース	NBGI	2008年3月19日	8万3016套	8万3016套
第26位	无限回廊	无限回廊	SCEJ	2008年3月19日	8万2348套	8万2348套
第27位	英雄传说 空之轨迹 the 3rd	英雄传说 空の轨迹 the 3rd	Falcom	2008年7月24日	7万7972套	7万7972套
第28位	Code Geass 反叛的鲁鲁修 失去的色彩	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	NBGI	2008年3月27日	7万3517套	7万3517套
第29位	勇者别嚣张	勇者のくせになまいきだ。	SCEJ	2007年12月6日	7万2175套	13万8382套
第30位	魔界战记 携带版 通信对战开始	魔界战记ディスガイアPORTABLE 通信对战はじめました。	日本一Software	2007年11月29日	7万902套	10万7169套

No.25 重生传说

NBGI 8万 3016套



刚接触本作时你也许会觉得有些难以适应，但深入研究后你会发现，本作所带给玩家的游戏乐趣丝毫不亚于系列其他正统作品。仅8万出头的销量多少有些令人失望，这也许和家用机版值崩严重有一定关系。

No.33 啪嗒嘭2

SCEJ 6万 2459套



《啪嗒嘭》是PSP上最令人惊喜的原创游戏之一，2代的首周销量和1代一样并不惊人，但凭借着优秀的素质成为了一款较为长卖的作品，最后的累计销量也突破了10万套。

No.27 英雄传说 空之轨迹 the 3rd

Falcom 7万 7972套



三部曲中的前两作在PSP上的意外热卖加长卖，让Falcom坚定了在PSP上走到底的决心。本作近8万套的年度销量算是个不错的成绩，但后劲没两位前辈那么高，长卖指数不高。

No.42 尤歌朵拉同盟

Sting 4万 5928套



不知道是玩家对本作格外热爱还是其他什么原因，PSP版虽为移植作但销量却比原先的GBA版更好，为此Sting大大加快了在PSP上推出游戏的步伐，但遗憾的是后来的原创游戏如《神眷之力》、《炽焰同盟》的销量却反倒都不如这款冷饭，实在是很诡异的结果。

No.58 普利尼 我做主人公可以吗

日本一Software 2万 9563套



本作证明了日本一Software不仅做S·RPG独有天赋，做起横版动作游戏来也有一手。游戏后来在2009年又卖掉了5000套左右，累计约3.5万，成绩作为一款横版动作游戏来说还算说得过去。

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第31位	剑、魔法与学园物	剑と魔法と学园モノ。	Acquire	2008年6月26日	6万7774套	6万7774套
第32位	铁拳 暗黑复苏（廉价版）	铁拳 DARK RESURRECTION（PSP the Best）	NBGI	2007年7月12日	6万2566套	9万2897套
第33位	啪嗒嘭2	パタポン2 ドンチャカ	SCEJ	2008年11月27日	6万2459套	6万2459套
第34位	啪嗒嘭	パタポン	SCEJ	2007年12月20日	6万2034套	9万101套
第35位	皇牌空战X 诡影苍穹（廉价版）	エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション（PSP the Best）	NBGI	2007年9月20日	6万488套	8万9825套
第36位	CLANNAD	CLANNAD	Prototype	2008年5月29日	5万3147套	5万3147套
第37位	家庭教师REBORN 斗技场	家庭教师ヒットマン REBORN!バトルアリーナ	MMV	2008年9月18日	5万3128套	5万3128套
第38位	侍道 携带版	侍道ポータブル	Spike	2008年9月18日	5万786套	5万786套
第39位	危机之源 最终幻想Ⅶ	クライシス コア ーファイナルファンタジーVIIー	Square Enix	2007年9月13日	4万8780套	80万2719套
第40位	游戏王GX 双重战力	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース2	Konami	2007年9月27日	4万8623套	12万1285套
第41位	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	2008年11月27日	4万6918套	4万6918套
第42位	尤歌朵拉同盟	ユグドラ・ユニオン	Sting	2008年1月24日	4万5928套	4万5928套
第43位	凉宫春日的约定	凉宫ハルヒの约束	NBGI	2007年12月27日	4万4999套	11万5864套
第44位	Fate/老虎竞技场 加强版	フェイト／タイガーころしあむ アッパー	Capcom	2008年8月28日	4万4215套	4万4215套

第45位	勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版（廉价版）	ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル（アルティメット ヒッツ）	Square Enix	2008年3月6日	4万3460套	4万3460套
第46位	BLEACH 灵魂嘉年华	BLEACH ソウル・カーニバル	SCEJ	2008年10月23日	4万382套	4万382套
第47位	战胜 落日的悲怆曲	ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲愴曲	Capcom	2008年7月10日	3万9519套	3万9519套
第48位	横行霸道 罪都故事	グランド・セフト・オート・バイスシティ・ストーリーズ	Capcom	2007年12月6日	3万8349套	8万420套
第49位	噗哟噗哟（廉价版）	ぷよぷよ！（スペシャルプライス）	SEGA	2008年6月19日	3万7075套	3万7075套
第50位	麻将格斗俱乐部 全国对战版（廉价版）	麻雀格斗倶楽部 全国対战版（コナミ・ザ・ベスト）	Konami	2008年4月24日	3万6860套	3万6860套
第51位	秘密特工叮当	クランク＆ラチェット（秘）ミッション☆イグニッション！	SCEJ	2008年11月20日	3万6275套	3万6275套
第52位	女神侧身像 蕾娜斯（廉价版）	ヴァルキリープロファイルーレナスー（アルティメットヒッツ）	Square Enix	2008年3月6日	3万5089套	3万5089套
第53位	荣誉勋章 英雄2	メダル オブ オナー ヒーローズ2	EA Games	2008年2月14日	3万4468套	3万4468套
第54位	横行霸道 罪都故事（廉价版）	グランド・セフト・オート・リバティーシティ・ストーリーズ（Best Price！）	Capcom	2008年7月24日	3万3532套	3万3532套
第55位	在日本的那里	ニッポンのあそこで	SCEJ	2008年5月1日	3万2787套	3万2787套
第56位	勇者别嚣张（廉价版）	勇者のくせになまいきだ。（PSP the Best）	SCEJ	2008年8月28日	3万460套	3万460套
第57位	极品飞车 职业街头赛	ニード・フォー・スピード プロストリート	EA Games	2008年3月19日	2万9927套	2万9927套
第58位	普利尼 我做主人公可以吗	プリニー～オレが主人公でイイんスか？～	日本一Software	2008年11月20日	2万9563套	2万9563套
第59位	出包王女 脸红心跳 临海学校篇	To LOVEるーとらぶるー ドキドキ！臨海学校编	MMV	2008年10月2日	2万9012套	2万9012套
第60位	幻想国物语 2in1 携带版 奥鲁鲁多王国物语&普鲁特共和国物语	ワールド・ネバーランド 2in1 ポータブル～オルルド王国物语＆プルト共和国物语～	fonfun	2008年6月26日	2万8132套	2万8132套

2009年

年内共售出PSP主机 230万7971台（累计1338万6455台）

在没有《MHP》新作发售的2009年，《MHP2G》的廉价版依然挑起大梁，成为了年度最卖座的PSP游戏，并且廉价版的累计销量在年内也突破了110万套，这个成绩无疑是值得肯定的，但对于现在已不乏大作却除了"《MHP》系列"外未有一款大作能突破100万销量的PSP来说，却也是个尴尬的结果。PSP go于11月1日在日本发售，但由于抛弃了物理媒体而销售惨淡，不过因为其推出，很多PSP游戏开始走上了UMD版和PSN下载版同步发行的销售模式，满足了不同需求的玩家。

No.1 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）

Capcom 91万1497套



如果说《MHP2G》正价版大卖近250万套的只是一个开始，那么廉价版在2009年大卖90多万套就是奇迹的延续。加上2009年底发售的再廉价版，《MHP2G》目前在日本的累计销量已经超越了400万大关，名副其实地成为了日本国民级游戏，与《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》等怪物级大作平起平坐。

No.2 梦幻之星 携带版2

SEGA 44万3216套



尽管一开始呼声很高，但本作首周销量相比前作却有着4万多套的缩水，次周销量更是只有前作的大约一半，不过幸好游戏的长卖指数高于前作，因此最终超过58万套的累计销量相比前作来说缩水幅度不算大。目前，系列的最新版本《梦幻之星 携带版2 无限》也已经公布，期待度同样非常之高。

No.3 真·三国无双 联合突袭

Koei 38万4336套



在"《无双》系列"人气日渐下滑的情况下，本作获得了不亚于系列正统作的销量，这主要得益于Koei在本作核心玩法方面对"《MHP》系列"成功经验的大胆借鉴。本作后来还以逆向移植的方式强化登陆了高清家用机平台，但销售情况并不理想。

No.4 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

NBGI 33万9034套

本作一开始并未被玩家看好，但最终的累计销量却也达到了40万套左右，仅比前作低了2万套。但有一件事不能忽略，那就是本作的售价比前作贵了大约1000日元，所以销售额其实比前作要高。



No.5 世界传说 光明神话2

NBGI 31万7730套

《光明神话2》的游戏内容比前作更为充实，这一点在销量上也有所反映。超过30万套的销量虽然不算特别突出，但对于近几年的《传说》作品来说，已经是一个连正统作都要羡慕不已的成绩。



No.6 世界足球 胜利十一人2009

Konami　25万 204套



即使PSP版的《WE》每次相比同期的家用机版都显得有些寒碜，但销量却一直都不容忽视。本作大卖25万套以上，超过了2005年《WE9 无所不在》，成为PSP版系列的销量之最。

No.7 GT赛车PSP

SCEJ　24万 7869套



国际顶级赛车游戏的PSP版销量只能算马马虎虎，这其中也许包括了很多复杂的因素，比如：掌机版无法提供最尖端的画面、模式相比家用机版有所缩水。不过话说回来，对于这款拖了近5年才正式推出的游戏，玩家闹闹情绪、不怎么待见它那也是情有可原的事情。

No.10 对决传说

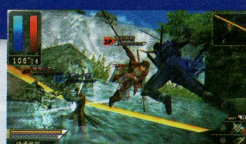
SCEJ　23万 1351套



游戏的题材很不错，但实际制作水准却令人失望。大约23万套的销量高于同为旁系的《世界传说 光明神话》，但游戏后来借崩的非常厉害，如果要出续作的话，要是不在内容方面大幅修改强化恐怕粉丝是不会买账的了。

No.11 战国BASARA 群雄之战

Capcom　19万 8799套



尽管没有带给玩家们一骑当千的爽快感，但吸收了《高达对高达》精华的本作却带给了玩家们另一种奇特的游戏体验。在TV动画版的配合下，游戏虽为一款偏离了系列精髓的外传作品，却依然取得了非常不错的销量。

No.12 偶像大师SP

NBGI　18万 9568套



分三个版本发售的《偶像大师SP》创造了系列最高销量，虽然画面的精美程度、内容的完整程度都无法和高清家用机版相比，但宅男们却依然慷慨解囊，对付费DLC也是大大地欢迎。

No.13 Persona3 携带版

Atlus　18万 3283套



“《Persona》系列”从3代开始的大胆变革激怒了一些偏激的老玩家，但其在商业方面的成功却是无可非议的。PSP版在原版基础上进行了修改强化，加上PSN下载版累计销量和PS2版的原始版差不多持平，成绩喜人。

No.14 机动战士高达 战场之绊 携带版

NBGI　18万 1888套



街机上长期人气No.1的大作在移植到PSP平台后并未取得预想中的好成绩，街机原作的氛围在掌机上很难被还原是一个重要原因，而PSP上《高达》游戏泛滥引起玩家审美疲劳也是不容忽视的因素。

No.15 初音未来 女歌手计划

SEGA　17万 3834套



本作是葱娘与PSP的第一次接触，游戏玩法得到了粉丝与非粉丝们的共同认可，18万套左右的销量在当时看来已经算是非常不错的成绩，但相比刚发售不久的2代30万以上的销量来说就只算是小巫见大巫了。

No.16 Persona

Atlus　14万 9740套



Atlus在日本本土最卖座的游戏《Persona》在13年后移植PSP，游戏加入了更时尚的界面和乐曲，反倒变得和原作诡异的风格有些出入，总体来说移植得不算太认真。

No.22 魔界战记2 携带版

日本一Software　10万 1688套



依靠独特的游戏性和超高的耐玩度，“《魔界战记》系列”前两作的PSP移植版累计销量均突破了10万大关，甚至比PS3的正统新作《魔界战记3》卖的还好，对于日本一这样的小型公司来说算是耀眼的成绩了。

No.26 剑、魔法与学园物2

Acquire　7万 9090套



可爱人物加硬派系统，本系列其实和NDS的“《世界树迷宫》系列”有着异曲同工之妙，虽然在内容的精彩程度而言还无法与后者相比，但本系列的人气也不俗。2代获得了大约8万套的销量，后来还逆移植到了PS3上。

年度PSP日版游戏销量TOP60

统计时间：2008年12月29日～2009年12月27日

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第1位	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）	モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	Capcom	2008年10月30日	91万1497套	111万614套
第2位	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	2009年12月3日	44万3216套	44万3216套
第3位	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 MULTI RAID	Koei	2009年2月26日	38万4336套	38万4336套
第4位	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	NBGI	2009年12月3日	33万9034套	33万9034套
第5位	世界传说 光明神话2	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2	NBGI	2009年1月29日	31万7730套	31万7730套
第6位	世界足球 胜利十一人2009	ワールドサッカー ウイニングイレブン2009	Konami	2009年1月29日	25万204套	25万204套
第7位	GT赛车PSP	グランツーリスモ	SCEJ	2009年10月1日	24万7869套	24万7869套
第8位	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	2008年12月18日	24万2136套	90万2398套
第9位	实况力量职业棒球 携带版4	实况パワフルプロ野球ポータブル4	Konami	2009年9月17日	23万3864套	23万3864套
第10位	对决传说	テイルズ オブ バーサス	NBGI	2009年8月6日	23万1351套	23万1351套
第11位	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	2009年4月9日	19万8799套	19万8799套
第12位	偶像大师SP 完美之日・思念之月・神奇之星	アイドルマスターSP パーフェクトサン・ミッシングムーン・ワンダリングスター	NBGI	2009年2月19日	18万9568套	18万9568套
第13位	Persona3 携带版	ペルソナ3 ポータブル	Atlus	2009年11月1日	18万3283套	18万3283套
第14位	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	NBGI	2009年3月26日	18万1888套	18万1888套
第15位	初音未来 女歌手计划	初音ミクープロジェクト ディーヴァー	SEGA	2009年7月2日	17万3834套	17万3834套
第16位	Persona	ペルソナ	Atlus	2009年4月29日	14万9740套	14万9740套
第17位	超时空要塞MARCROSS 终极开拓者	マクロス アルティメットフロンティア	NBGI	2009年10月1日	14万9541套	14万9541套
第18位	J联盟 职业球会创造6 J之荣耀	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J	SEGA	2009年11月12日	14万6371套	14万6371套
第19位	我的暑假4 濑户内少年侦探团 我与秘密地图	ぼくのなつやすみ4 濑户内少年探侦团 ボクと秘密の地图	SCEJ	2009年7月2日	13万7785套	13万7785套
第20位	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO ーナルトー 疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	2009年12月10日	12万463套	12万463套
第21位	世界足球 胜利十一人 2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	2009年12月10日	11万4322套	11万4322套

第22位	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 PORTABLE	日本一Software	2009年3月26日	10万1688套	10万1688套
第23位	游戏王5'DS 双重战力4	游戏王ファイブディーズ タッグフォース 4	Konami	2009年9月17日	9万7423套	9万7423套
第24位	BLEACH 灵魂升温6	BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル 6～	SCEJ	2009年5月14日	9万48套	9万48套
第25位	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	Koei	2008年11月27日	8万9435套	19万9895套
第26位	剑、魔法与学园物2	剣と魔法と学园モノ。2	Acquire	2009年6月25日	7万9090套	7万9090套
第27位	横行霸道 罪都故事（廉价版）	グランド・セフト・オート・バイスシティ・ストーリーズ (Best Price!)	Capcom	2009年2月19日	7万6800套	7万6800套
第28位	机动战士高达 基连的野望阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威 V	NBGI	2009年2月12日	7万5247套	7万5247套
第29位	实况力量职业棒球 携带版4	实况パワフルプロ野球ポータブル3	Konami	2008年5月29日	7万5186套	36万2087套
第30位	装甲核心3 携带版	アーマード・コア3 ポータブル	From Software	2009年7月30日	7万2929套	7万2929套

No.32 心跳回忆4

Konami 6万 9350套



经典美少女恋爱游戏系列时隔多年后推出的正统新作，游戏素质没的说，但时过境迁，当年的风光早已不在，别说人气已被本为旁系的《心跳回忆女生版》全面超越，提起目前红得发紫的《深爱》更是只有羡慕嫉妒恨的份了。

No.33 伊苏7

Konami 6万 8587套



PSP玩家消费观奇怪的又一个例子。Falcom冲着"《空之轨迹》系列"在PSP平台的热卖而将一直扎根于PC的"《伊苏》系列"正统新作献给PSP，但PSP玩家们却不买账，导致本作虽然素质优秀，销量却比移植版《空轨》三部曲的任何一作都低。

No.34 勇者30

MMV 6万 7517套



很有新意的一款原创作品，可惜相对点阵式的简单画面，4410日元的定价似乎有些偏高，否则游戏的销量应该会更高些。不过厂商似乎没有意识到这个问题，即将发售的2代价格更高……

No.35 女王之刃 螺旋混沌

NBGI 6万 3155套



这款被戏称为"姬战"的S·RPG作品虽然改编自动漫、虽然有很多擦边球要素，但制作得其实还是比较用心的，以至于你如果说自己并不是冲着卖肉要素才去玩的，很多人都会相信你是单纯冲着扑面而来的游戏性去的。

No.36 绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

Irem 5万 9090套



在向PSP平台陆续投放作品但均不受待见之后，Irem终于把《绝体绝命都市》的正统作搬了出来。6万套的销量对现在的Irem来说已经是个非常不错的成绩，但游戏的制作水准相比PS2的前两作却有所倒退。

No.41 牧场物语 蜜糖村和村民们的愿望

MMV 5万 7234套



本作是系列时隔多年后在PSP上再度推出新作，但区区6万套的销量相信会令厂商后悔自己的决策，要是出在NDS上销量起码翻倍，且开发费用却会更低，外加一堆现成素材可以直接用。

No.42 灵魂能力 破碎的宿命

NBGI 5万 6260套



销量与素质严重不符的游戏，后期还出现了大幅值崩，是一款典型的吃力不讨好的作品。《灵魂能力》本身是个国际化的品牌，但PSP在欧美不争气，因此想利用欧美来救市也行不通。

No.59 狼隐

Konami 3万 8350套



已经有大量例子证明想要在PSP平台推出原创文字AVG游戏是非常需要勇气的，虽然集结了不少名匠，但本作也难逃失败的厄运，就算同名TV动画推出之后游戏版的销量依然没有太大起色。

第31位	大众高尔夫 携带版2（廉价版）	みんなのGOLF ポータブル2 (PSP the Best)	SCEJ	2009年3月5日	7万1623套	7万1623套
第32位	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	2009年12月3日	6万9350套	6万9350套
第33位	伊苏7	イースセブン	Falcom	2009年9月17日	6万8587套	6万8587套
第34位	勇者30	勇者30	MMV	2009年5月28日	6万7517套	6万7517套
第35位	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	2009年12月17日	6万3155套	6万3155套
第36位	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	2009年4月23日	5万9090套	5万9090套
第37位	真・三国无双5 Special	真・三国无双5 Special	Koei	2009年10月22日	5万8745套	5万8745套
第38位	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダム VS. ガンダム	NBGI	2008年11月20日	5万8108套	41万5891套
第39位	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	2009年1月22日	5万7652套	5万7652套
第40位	麻将格斗俱乐部 全国对战版（廉价版）	麻雀格斗倶楽部 全国对战版（コナミ・ザ・ベスト）	Konami	2008年4月24日	5万7572套	9万4432套
第41位	牧场物语 蜜糖村和村民们的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	2009年3月19日	5万7234套	5万7234套
第42位	灵魂能力 破碎的宿命	ソウルキャリバー Broken Destiny	NBGI	2009年8月27日	5万6260套	5万6260套
第43位	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル!	NBGI	2009年4月30日	5万5669套	5万5669套
第44位	大众畅快	みんなのスッキリ	SCEJ	2009年10月1日	5万5007套	5万5007套
第45位	游戏王GX 双重战力3	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	Konami	2008年11月27日	5万3982套	16万1878套
第46位	异说 最终幻想 国际版	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	Square Enix	2009年11月1日	5万3636套	5万3636套
第47位	toHeart2 携带版	トゥハート2 PORTABLE	Aqua Plus	2009年7月30日	5万2764套	5万2764套
第48位	噗哟噗哟（廉价版）	ぷよぷよ!（スペシャルプライス）	SEGA	2008年6月19日	5万1380套	8万8455套
第49位	新世纪福音战士 序	ヱヴァンゲリヲン：序	NBGI	2009年6月4日	5万499套	5万499套
第50位	Fate/无限代码 携带版	フェイト/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	2009年6月18日	5万223套	5万223套
第51位	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	2009年5月14日	4万9091套	4万9091套
第52位	捉猴啦 比波猴战记	サルゲッチュ ピポサル战记	SCEJ	2009年3月19日	4万5851套	4万5851套
第53位	天诛4	天诛4	From Software	2009年2月12日	4万5175套	4万5175套
第54位	啪嗒嘭2	パタポン2 ドンチャカ	SCEJ	2008年11月27日	4万887套	10万3346套
第55位	不死骑士	アンデットナイツ	Tecmo	2009年10月15日	3万9919套	3万9919套
第56位	潜龙谍影 掌上行动+	メタルギア ソリッド ポータブル・オプス+	Konami	2007年9月20日	3万9174套	33万9070套
第57位	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制霸	Spike	2008年11月27日	3万8871套	14万1627套
第58位	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	2009年5月28日	3万8654套	3万8654套
第59位	狼隐	おおかみかくし	Konami	2009年8月20日	3万8350套	3万8350套
第60位	侍道2 携带版	侍道2 ポータブル	Spike	2009年9月3日	3万7483套	3万7483套

2010年上半年

年内共售出PSP主机 124万3802台（累计1463万257台）

2010年的榜单虽然只是以上半年为区间进行统计，但我们可以发现，仅在这半年时间内就已有三款PSP游戏销量突破了50万套，而去年全年销量突破50万套的PSP游戏仅有一款，这意味着今年的PSP大作数量比起去年有了显著提升。如果算上《黑豹 如龙新章》、《皇家骑士团 命运之轮》等已经确定将在年内发售的游戏的话，那今年PSP的软件阵容更是显得精彩纷呈，霸气十足。

No.1 王国之心 梦中诞生

Square Enix　72万 8286套

这是一款足以让人重新审视PSP实力的游戏，游戏的画面表现相比PS2来不遑多让，而战斗的爽快感也毫无异议地堪称系列之最。累计72万套以上的销量虽然相比同为掌机游戏的NDS版《王国之心 358/2天》来说高出了20万套之多，但相比家用机版来说还有一定差距，长卖指数也不高。



No.2 潜龙谍影 和平行者

Konami　72万 7823套



精良的制作加上大手笔的宣传让本作获得了非常不错的销售成绩，超过72万套的销量远远超过了之前任何一款掌机版《MGS》作品，就算是和家用机版的正统作相比也很有竞争力（超过了1代和4代的销量）。虽然出在了掌机上流失了一部分原来的家用机玩家，但也使一些年龄层较低的新玩家加入了游戏的行列。

No.3 噬神者

NBGI　60万 5316套

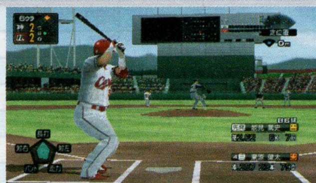


由NBGI推出的这款原创大作又是一款模仿《MHP》的作品，但在故事性和角色塑造方面更下功夫。取得60万套以上的惊人销量虽然乍一看带有运气成分，但和厂商严谨的制作态度是分不开的。厂商针对体验版中出现的问题进行收集修改，从而使正式版相对体验版来说有了明显的进步。游戏的资料篇也将在最近趁热打铁地推出。

No.5 职业棒球魂2010

NBGI　17万 8489套

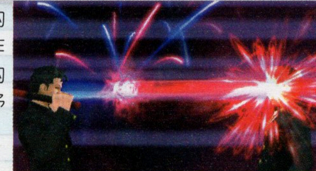
“《职业棒球魂》系列”最近几年都在高清家用机平台推出，此次首次登陆PSP就取得了非常不错的成绩，约18万套的销量甚至超过了PS3版，相信以后这个系列都少不了PSP版的份了。



No.6 喧哗番长4 一年战争

Spike　16万 8966套

《喧哗番长3 全国制霸》曾创造了系列的最高销量，而Spike再接再厉推出的正统第4作销量进一步攀升，刷新了3代的纪录成为新的系列之最。PSP在高中生用户中的高人气赋予了这个系列新的生命力。



No.7 高达 突击幸存者

NBGI　15万 7655套

和“《高达 战争》系列”一样出自Artdink之手的本作在游戏设计上还存在一些问题，销量相比目前PSP上的《高达》游戏来说也没有优势，不过不要紧，它只是一个新系列的开端，有着很大的发展改进空间。



No.8 战场的女武神2 高卢王立士官学校

SEGA　15万 3388套

家用机版的前作作为PS3上最杰出的S·RPG被载入了吉尼斯世界记录，但其实就游戏完成度来说，本作要更胜一筹。厂商原本寄望于选择PSP作为平台能进一步提高游戏销量，但就和1代非常接近的销量来看，这一目的显然没有达到，而在欧美地区的销售情况相信更是远远无法和PS3版相比。



No.10 .hack//Link

NBGI　10万 4296套

被誉为系列"完结篇"的本作是一款集大成作品，游戏素质一般但音乐水准依然一流。仅10万出头的销量在整个系列中排名倒数第一，相信这并不是厂商希望看到的结果。



No.14 真·三国无双 联合突袭2

Koei　9万 862套

本作销量仅为前作的1/4，Koei用血淋淋的事实告诉我们"出来混，迟早是要还的"。平心而论，本作相比前作要厚道许多，完全可以归入好游戏一列，但是玩家已经多了个心眼，另外也确实已经疲劳了。



No.11 魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战

NBGI　10万 1870套

一款素质不敢让人恭维的对战游戏，能将同社的《灵魂能力》、《铁拳6》等正统名作斩于马下获得超过10万套的销量，足以见得其在宅男心目中的崇高地位。另外，选择剧场版上映期间发售也是其热卖的主要原因。



No.15 勇者别嚣张3D

SCEJ　8万 9547套

《勇者别嚣张》当年不仅为玩家带去了新颖的游戏方式，也掀起了一阵返璞归真的点阵画面风潮。系列第三作在销量方面没有2代那么强势，但该系列一向长卖，最终销量超过10万应该不成问题。



No.13 大众网球 携带版

SCEJ　9万 6450套

《大众网球》登陆PSP平台的呼声一直很高，但实际开卖后却发现销量不太尽如人意，仅为家用机版的1/5。游戏的制作水准相比家用机版毫不逊色，是一款打发时间的休闲佳作。



No.17 妖精的尾巴 携带工会

Konami　7万 2350套

本作素质平平，能卖到7万套以上甚至一度缺货和联机有一定关系，另外原作首次游戏化也加了一些分。不过晚些推出的NDS版就没那么幸运了，销量和PSP版差了十万八千里。



年度PSP日版游戏销量TOP60

统计时间：2009年12月28日～2010年6月27日

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第1位	王国之心 梦中诞生	キングダムハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	2010年1月9日	72万8286套	72万8286套
第2位	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	2010年4月29日	72万7823套	72万7823套
第3位	噬神者	ゴッドイーター	NBGI	2010年2月4日	60万5316套	60万5316套
第4位	怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）	モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	2009年12月24日	29万4446套	33万591套	
第5位	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	2010年4月1日	17万8489套	17万8489套
第6位	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4 一年战争	Spike	2010年2月25日	16万8966套	16万8966套
第7位	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	2010年3月18日	15万7655套	15万7655套
第8位	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	2010年1月21日	15万3388套	15万3388套
第9位	梦幻之星 携带版2	ファンタジースターポータブル2	SEGA	2009年12月3日	13万7510套	58万726套
第10位	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	2010年3月4日	10万4296套	10万4296套
第11位	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	NBGI	2010年1月21日	10万1870套	10万1870套
第12位	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン2010	Konami	2009年12月10日	9万7382套	21万1704套
第13位	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	2010年2月25日	9万6450套	9万6450套
第14位	真·三国无双 联合突袭2	真·三国无双 MULTI RAID2	Koei	2010年3月11日	9万862套	9万862套
第15位	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCEJ	2010年3月11日	8万9547套	8万9547套
第16位	世界足球 胜利十一人2010 苍蓝武士的挑战	ワールドサッカーウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	2010年5月20日	7万4123套	7万4123套
第17位	妖精的尾巴 携带工会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	2010年6月3日	7万2350套	7万2350套
第18位	铁拳6	铁拳6	NBGI	2010年1月14日	6万5284套	6万5284套
第19位	流行音乐 携带版	ポップンミュージック ポータブル	Konami	2010年2月4日	6万2295套	6万2295套
第20位	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	NBGI	2009年12月3日	5万5919套	33万9034套



Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪

文 胧月

S·RPG

皇家骑士团 命运之轮
タクティクスオウガ 運命の輪

Square Enix	预定2010年11月11日	日版	1人
售价未定	对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	

备受资深战棋游戏爱好者追捧的《皇家骑士团2》的PSP重制版——《皇家骑士团 命运之轮》不久前公布了具体发售日，算是给广大还处于单身状态的游戏迷们送上一份慰藉（笑）。SE这次将15年前缔造经典的主要制作人悉数召回，给担心"狗尾续貂"的FANS吃了颗定心丸。这次的剧情担当是原作的导演、剧本兼游戏负责人松野泰己，他在原作基础上对剧本进行了补充和修正，加入的新角色和新职业也刷新了游戏的原有系统。本次的报道将为大家公开战斗系统的详细情报，并公开4个职业的造型和特点。







德尼姆 主人公

新角色 拉薇妮丝

战斗系统详细公开！

没有回合概念的激烈大混战

本作的战斗中，我军和敌军并非按照回合的切换交替行动。地图上的所有作战单位，不分敌我都有"敏捷度"设定，行动顺序由敏捷度决定，双方的攻防在该系统下会变得紧凑刺激。同时，单位的行动顺序还会受"WT"（Wait Time）数值的影响，关于WT的详情请继续阅读下文。

WT对行动顺序的影响



▶出击前的编成画面，玩家可以任意调整我军角色的初始位置。配置位置时就已经要考虑行动顺序的先后了。





▶画面的下方是所有角色的行动顺序，其中淡蓝色为我军。



▲该图上显示我方所有单位，战斗中是无法全部上场的。

顾名思义，WT就是等待时间。敌我双方的所有单位都有各自的WT数值，该数值表示"到下一次行动时所需等待的时间"。单位的WT会随时间经过而减少，减到0系统便允许该单位行动。也就是说，WT值越小，单位就行动得越频繁。本作战斗画面的下方可看到一排角色像，从左到右即为行动顺序，一目了然。当然，战斗中还会有其他因素导致WT的变动。由于WT值的存在，角色是否值得培养就已经不能简单地只认技能或攻防能力了；在为角色选择装备、战斗中的排兵布阵时，它都是不得不重点审视的参数。

影响WT的因素

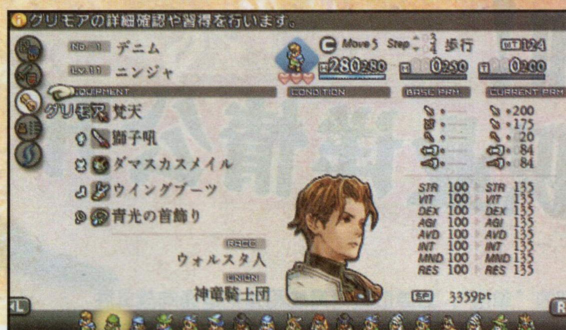
WT 根据以下参数发生变动，根据单位在战斗中的作用为其选择装备和转职、随战况变化而下达指令均是非常重要的。

装备固有WT：各种装备都有固定的WT设定，不同的装备会让单位的WT产生变化。

职业：各职业拥有基本WT。

升级：升级时WT会减小，各职业升级后的减小量会有所差别。

战斗中的行动：单位在战斗时采取待机、移动、攻击和回复等不同行动也会让WT发生变化。举个例子来说，上次行动如果选择了待机，那么到下一次行动时的WT就会相对较小。





▲该图是战斗中所有单位的WT确认画面，第一排左数第三个我方单位目前的WT为0，可直接行动。



▲采取移动、攻击等指令会让下一次的行动延缓许多。



▲确认好行动顺序，合理制定战术吧。

制定角色育成方案

WT 影响的不仅仅是行动顺序的先后，举例来说，一个 WT 为 100 的单位在能够行动四次的周期内，另一个 WT 为 80 的角色可以行动 5 次。如果战斗拖得较久，能多出一次行动机会的单位无疑是很占便宜的。

WT较小的职业

盗贼、弓手等轻战士职业的基础 WT 较小，所以适合安排给预定快速行动的单位。



非人类单位

原作中如蜥蜴人、鹰首人等非人类单位是不能转职的，该设定在本作中得到修改。

部队的编成

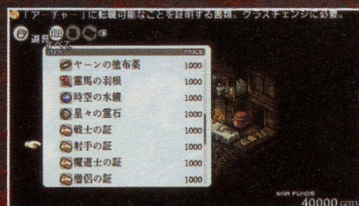
两场战役间的空闲阶段可对部队进行编成。编成画面可变更武器、防具和消耗品，习得技能，进行转职等。随着流程的推进，战斗会变得越来越难，编成的作用便愈加显得重要。下面的图片为世界地图，重要据点和联通它们的道路均一目了然，插有青色旗帜的地点为已经被我军成功占领的。

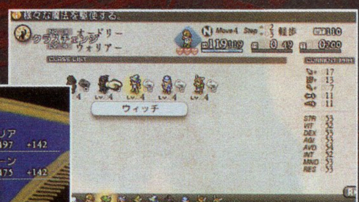


▲技能和武具一样，都需要给角色装备上才能在战斗时发挥作用。

单位的转职

本作要取得并使用掉“转职证”才能让单位转职，想将一名角色培养成顶尖级的作战单位，就必须利用转职系统。根据图片，玩家可在商店里购买“战士之证”、“射手之证”等转职证。虽然大部分转职证都能在商店里购买，但某些特殊职业则要求特别的取得方法。







▲单位右边的数字为转职证的数量。

◀各职业在升级时的能力成长值是有所区别的。

新职业

本作除恶贼外尚存在其他新职业，玩过原作的人也能找到新鲜感。



◀原有职业的技能也值得关注。

新职业追加！四大职业详情公开

我们把主人公德尼姆所属的骑士团所有同伴称为“单位”，对单位进行育成和强化是通向战斗胜利的关键准备工作。单位在战斗中打倒敌军可获得经验值，累积到一定程度便可以升级；除升级获得的能力提升外，给单位装备武器和防具、转职、习得魔法等行为也可调整其作战水平。

本作新增原创职业，取消了性别之间的性能差，下面就将目前已知的四种职业公开给各位知晓。

新职业 恶贼 集偷盗、机关于一身的陷阱大师

本作新登场的职业，不仅能像盗贼一样从敌方偷取道具，还能在地图上设置陷阱。原作中所有的单位都只能习得魔法，但本作包括恶贼在内的所有职业还能习得各种各样的技能。



▶这是女性恶贼执行“偷盗”指令的画面，技能名右边的“T”大概是表示消耗点数。从该图还可以看出一条重要信息——技能也有等级概念。



▲本作追加的大量技能令各职业的特点更加鲜明，育成方向也更为多元化。

战士 能使用多种装备的全能战士

精通一切武器，能装备多种武器和防具，在游戏前期是重要的开路兼肉盾型职业。泛用性较高的同时，也并没有突出的能力。本作中的战士其实是把原作的男性战士和女性亚马逊合并在一起的统称。



▶技能与必杀技是不同类别的技巧？还是说不同职业的技巧有着各自的叫法呢？





◀▶战士用短剑攻击敌人，攻击的成功率受敌方单位面朝方向的影响，从背后或侧面攻击能提高命中率。

弓手 百步穿杨的远距离射手

在远距离用弓箭射击敌方的后卫型单位，在较高的地形上用弓或弩狙击敌人，能有效地削减对方的战斗力。由于本作取消了职业的性别限制，因此原作中只有女性方可转职的弓手这次也允许男性单位担当了。



◀攻击不受高低差影响的弓手是很值得信赖的单位。



▲图中显示的日语“フレイミングブラスト”应该是必杀技名，黄色格子表示的攻击范围非常广。





▶用弩射击敌人的男性弓手。



▼弓手瞄准敌方骷髅兵的画面，蓝色的抛物线轨迹是原作所没有的新要素。

巫师、魔女 操纵魔法的大自然使者

在后方使用魔法支援战斗的职业，除攻击魔法外也能使用状态异常魔法，在混战时能发挥重要作用。本作中的MP随时间的流逝而回复，当以魔法为主要作战手段的单位WT太低时，有可能出现MP青黄不接的局面。



▲用雷系魔法攻击敌人的魔女。原作中的巫师和魔女分别只能使用攻击魔法和辅助魔法，本作也取消了这一限制。







◀魅惑敌方单位，让其短时间内为我军作战的辅助系魔法，这一消一长的实力变化让战斗朝着有利的方向发展。

PSP全面购买指南

文 月下雪影

今年的PSP并没有像往年一样推陈出新，无论是传言中的PSP-4000还是镜中月水中花的PSP2，索尼现在似乎都没有公布的打算，不过瘾科技的一条爆料还是让我们看到了PSP“新主机”的可能性。索尼很有可能会将现有的PSP游戏和谷歌的Android智能手机系统进行融合，以完成3年前的PSP手机承诺，而这一举动也表明了索尼的PSP十年计划依旧在有条不紊的进行中。PSP手机在今后只会是PSP家族的一个延伸，它的价格必定会向手机靠拢，所以对于大部分玩家而言，想要玩到PSP游戏还是购买正值壮年的PSP主机比较好，毕竟游戏机的价格便宜且手感更为出色，这是手机所不能比拟的。不过因为国内最近一段时间的PSP市场错综复杂，所以在这辑的《PSP专辑》中，我们会着重的为玩家剖析下当前的PSP主机市场行情，以方便玩家能够购买到真正合适的主机。

当前市场行情综述

首先开门见山地说，现在国内市场中的可破解PSP主机已经基本绝迹了，即便你现在有足够的银子也没法买到全新的5.03系统主机了。当然这里说的只是全新，如果你可以接受翻新机、换壳机、二手机的话，那么你还是可以买到可破解主机的。其实国内的可破解PSP从两个月前开始就已经陆续缺货了，所以主机的价格也从当时1400元一直飙升到了断货前的2200元。究其疯涨的原因，主要还是货源太少的关系，因为自从去年年初PSP-3000被破解之后，市场上的5.03系统主机就一直热销，但索尼此后出货的PSP主机系统版本都已经更新到了5.50以上，也就是说从去年年初开始，可破解的PSP主机就再也没有新货跟进了，市场上存余的货根疯卖了一年有余也应该算是个奇迹了。其实在今年6月的时候，笔者就曾经和国内几个渠道商沟通过，他们在当时就表示，国内目前存余的可破解PSP主机最多也就可以再销售3个月，果不其然，刚刚到第2个月全国的可破解主机就宣告断货，之所以提早了一个月，主要还是受学生放假影响的。在暑期刚刚开始的那段时间，PSP-3000曾经疯狂热销，当时的主机价格已经高达2000元，但依然无法阻止学生们的购买热情，最后一阵“哄抢”之下，可破解主机宣告销售一空，相信这也是那些渠道商们始料未及的。所以，从现在开始，购买全新的PSP主机只有两种选择了：一是购买5.50系统以上PSP go主机，二是选择6.20系统版本的PSP-3000主机，至于哪种主机更好，这就要看玩家自己的喜好了。



▲全新可破解PSP-3000主机已经彻底销声匿迹。

PSP破解前景释疑

既然现在购买PSP只能选择无法破解的主机，那么它们这两种主机的破解前景到底如何，购买哪种主机才能最先享受到破解成果，这应该是很多玩家心里的一个疑问，对此笔者就来简单的进行一下解答。首先可以肯定的是，无论是PSP-3000还是PSP go，它们现一阶段的破解前景都还是很光明的，6.20系统现在已经可以加载运行模拟器等常用的自制软件，而且引导工具也在不断更新，或许在将来的某一天就有可以运行ISO镜像的自制软件能够被引导工具所兼容，所以在两台主机的破解上，玩家还是不用过多担心的。至于谁先谁后的问题，这个比较难解答，毕竟两种主机的硬件略有不同，但不出意外的话，还是会被同时破解。因为现在的主机破解都是基于系统来进行的，只要新的系统能够被顺利破解，主机就一定可以被成功破解，像前段时间的6.31系统“Hello World”自制程序运行，就是可以同时兼容PSP go和PSP-3000的，所以只要没什么太大的意外，两台主机就会被同时破解。



▲当前的6.20系统主机可以运行模拟器等一些常用程序。

如果非要说出谁先谁后的话，或许PSP go的优势会更多一点，因为前阵子国内的破解达人liquidzigong对主机的固件解密钥是在PSP go上进行，所以从破解人的角度上说，PSP go很可能会在第一时间运行最新的破解程序，至于最后的发布，就要看破解的具体情形了。

最近半年PSP主机破解历程：

·3月底，PSPGEN小组公布了由黑客Flyer发现的一个新破解漏洞，即美版《啪嗒嘭2》试玩版的存档漏洞，该漏洞不仅可以运行Hello World破解程序，也可以使用引导软件Half Byte Loader（简称“HBL”）加载一些自制软件，这是目前6.20系统的破解关键。

·5月中旬，PSPGEN小组管理员MaGiXieN公布了基于6.10官方系统开发的6.10 GEN-A自制系统，

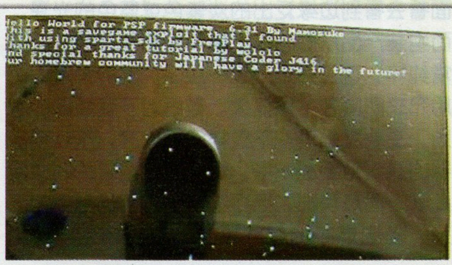
不过该系统功能并不完善，缺少了一部分运行自制软件用的重要的键值和文件，导致无法正常使用自制软件，所以从使用上说该系统只能算作一个ISO Loader，至今尚未发布。

·6月初，国外玩家lan.st成功的获取了PSP go主机的key加密钥，他是在某种情况下掌握了PSP go中的一个kernel exploit，然后再利用它使用HBL转存了kernel memory，以此得到了PSP go主机的key，这次破解或许是完美破解PSP go的一个契机。

·7月初，国外玩家mamosuke成功地在6.30系统上运行了Hello World自制程序，证明了6.30系统也存在一些小的漏洞。同期间，国内的破解达人liquidzigong宣布他已经破解了6.30官方系统中PRX的加密机制，并籍此说明破解6.30系统已经有了充足的条件，但最近一段时间并没有新的消息释出。

·7月底，一位署名dark-alexander的网友声称在PSP最新的6.20以及6.20官方系统上发现了漫画软件digital Comics的漏洞能够支持运行PSP游戏的破解镜像，此后他说他会根据此漏洞发布最新的自制系统6.20 M33，但之后就并无下文了。

·8月初，索尼更新不到2天的6.31系统被黑客成功找到漏洞，并顺利运行Hello World自制程序，但该黑客也表明并不会公布该漏洞，以防索尼再次升级。



▲最新的6.31系统也可运行Hello World自制程序。

辨别翻新主机三要素

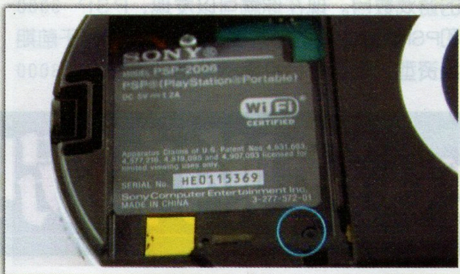
虽然说现在只能购买到不可破解主机了，但对于翻新机的问题，还是要给所有玩家提个醒，下面就来简单说说怎么辨别翻新机吧，无非还是以下三点：

1.检查外壳的做工。原装的外壳很平滑，没有毛刺，你可以用手摸一下主机的接缝处，检查这里比较方便。如果遇到翻新机或换壳机，因为模具的差异，你摸上去会有喇手的感觉，如果非常喇手那就肯定是翻新外壳。另外还有一些机器的外壳可以直接看出来，比如说现在很多翻新主机的电池后盖内部都是凹凸不平的，原装机就没有这个问题，购买前最好找同学或者同事借台真机试试手感，省的直接去买主机摸不出来问题。

2.观察螺丝是否有拧痕。对于螺丝这个问题，主要就看一处：电池舱里的螺丝。一般的玩家可能都把焦点放到了机身下面的螺丝上，其实很多商家在处理那些螺丝的时候都是非常小心的，大多数情况下根本不会留下痕迹，但是电池舱里的螺丝，很多JS就不会那么小心了，一般玩家看这一处就能发现机器是否被动过手脚。当然还有一些主机会在电池舱的螺丝处贴上保修标签，对于这种主机，一般不推荐购买，相信此地无银三百两的道理玩家应该都是知道的。

3.识别主机序列号。这个鉴别方法在大多的导购中都提到过，所以这里就用港版、日版主机简单举个例子。港版和日版机，其机身序列号的格式是AA-BBBBBBBBB-CCCCCCC-PSP300X，其中CCCCCCC部分的7位数字要和电池仓内标签上的数字相符，要是不一样，那就别买了。此外，要是有条件的话也可以让商家多拿几台机器看看，要是两台主机的机身序列号一样那也不用考虑了，因为PSP里没有双胞胎，完全一样的序列号是不可能的。

一般情况下，掌握了这三点就能鉴别出大部分翻新机了。其实现在市场里的6.20系统主机就没有翻新的，教大家辨别这些也是为了照顾对5.03全新机还抱有憧憬的玩家们，当你在买机时看到JS给你拿出一台所谓的全新可破解主机时，你快速的检查一下这几点就会知道这个世界上还到底还有没有全新的可破解PSP存在了……



▲如果电池舱内部的螺丝被保修标签所遮挡，那就要谨慎考虑了。

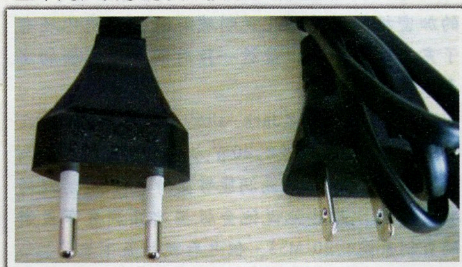


▲PSP go主机的序列号在滑盖的内侧。

主流配件打假教程

既然现在只有不可破解主机卖，那么赚取高额利润的重担要落在哪呢？这还用说，当然是配件喽，所以鉴别一些主流的必备配件也是每个玩家的必修课。配件主要就看三个，电池、贴膜还有变压器。首先是电池，PSP主机的电池虽然是随机附送的，但很多商家可能会来个狸猫换太子，把机器里原装的电池换成他们店里的组装电池，这样机器卖出去的同时还留了多一块原装电池卖，商家赚的可就比那块组装电池多得多了。对于这问题，玩家在购机时注意查看电池的产地、编号和二维码就行了。产地上，因为PSP的电池都是中国制造，所以当你看到Made in Japan的电池就别买了，那肯定是组装货。对于编号，购买时主要看的是年份，即电池编号上的前两位数字，如果你要买6.20系统主机，电池上的开头前两位数字应该是10，要是09的话那不用说就是肯定假的了；如果你要买是可破解主机，那电池的前两位编号一定就是09了，要知道索尼在2010年可是没出厂过一台5.03系统主机的。最后的二维码，也是鉴别电池的最有效的一个办法，你可以先看一下二维码的印刷，因为电池上的二维码和编号都是后印上去的，颜色应该是黑的，如果遇到了发灰色的贴纸，那肯定就是假冒的了。除此之外，你还可以用可读码的手机扫描一下电池的二维码，如果显示出的数字和电池边上的数字对应，那就没问题了，如果二维码读取不出，或者完全不对应，那这电池肯定是组装的，这机器就别买了。一般扫描二维码使用诺基亚的N系或E系就可以，没有的玩家借一个就行，如果你是Android系统的手机或是iPhone也可以自己下载一个二维码扫描软件来用，总之要在购买前做好充足的准备。其次在贴膜上，如果你要购买的是普通的10块钱组膜，那就可以跳过这段了，如果想要买的是原装Hori膜，那可要仔细看看。一般组装贴膜在包装印刷上颜色较浅，里面附送的纤维擦纸会换成了普通的化纤布，因为原装Hori贴膜附送的擦纸是一种由特殊植物纤维材料制成的，这种擦纸虽然看上去很毛糙，但是却非常柔软不伤屏幕，组装产品想要做到这个精细度需要下很大的功夫，所以不如不做，直接用化纤布来代

替。此外除了擦纸，你还可以看看贴膜本身有没有问题，一般原装的Hori贴膜贴到屏幕上从侧面看会看到边缘泛出的淡紫色或蓝色的光泽，而组装产品从侧面看上去一般都是透明的，非常纯粹，这主要是少了一层保护膜的关系，使用起来影响并不是很大。最后对于变压器的鉴别，主要就是摸一下线材的柔软度，原装变压器的线质地要硬一些，粗一些，组装的则非常柔软，而且较细，你可不要小看了这粗细的区别，里面铜芯的粗细可是直接影响充电质量的，其实有些组装变压器的插头和原装的也有些不同，玩家可以直接看图来区别。

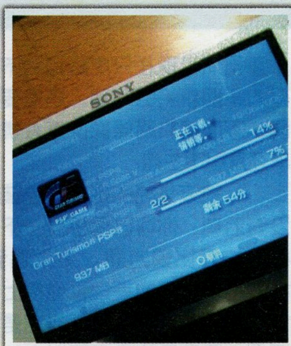

▲左边为原装变压器，右边则是简陋的组装变压器。



▲注意仔细查看电池的各方面做工，现在单从外表已经很难辨别组装和原装了。

PSP正版游戏购买计划

因为现在购买的PSP都是不可破解主机，所以当玩家买到手之后，难免要考虑选购一两款正版游戏，那么在保证能玩到正版游戏的情况下，我们不妨来比较一下PSP-3000和PSP go的总体投资情况。首先是PSP-3000，目前一台不可破解版的PSP-3000售价在大概1200元左右，搭配8GB记忆棒的话需要再加150元，之后在选购一两款经典的大作，像是《战神 奥林匹斯之链》、《怪物猎人 携带版 2ndG》。《战神 奥林匹斯之链》因为有廉价版，所以售价一般只有160元，而类似《初音2nd》这样的新作，售价都在400元左右，这两款游戏也很好代表了UMD光盘的总体售价情况，即稍微老一些的游戏，售价基本都在200元以下，而新游戏的话，基本价格都在400元～500元之间，这么算来，购买一台PSP-3000想要玩上正版的总体花费大概是1200+150+200/400×N元，其中N代表购买游戏的数目。那么再换位看一下PSP go的花费情况，购买PSP go除了主机之外基本就不需要购买其他配件了，现在一台16GB主机的价格大概是1600多元，比PSP-3000贵出400元，不过PSP go的正版游戏要比PSP-3000便宜很多，港服的一个普通游戏一般只有200元左右，不过考虑到PSP go游戏目前大多以合买为主，即5个人合资购买一款游戏，所以平均下来，每购买一款游戏的价格也只有50～70元左右，相比之下要比PSP-3000的游戏投入略少，如此算来，PSP go想要玩上正版的总体花费大概是1600+50×N元，其中的N还是代表购买的游戏数目。现在你就可以发现，PSP-3000和PSP go之间的不同了，PSP go是属于前期投资型，购买一台机器的花费要比PSP-3000贵很多，但是玩游戏不算太贵，普通玩家都可以承受，而PSP-3000则属于后期投资型，如果想要玩上很多好玩的游戏话，需要不少银子，所以单纯从玩游戏角度考虑，玩家倒是不妨看一看PSP go。


▲下载合买游戏的方式使得PSP go的后期投资要略少于PSP-3000。

PSP go选购特别介绍

考虑到很多玩家可能因为没有破解缘故，对PSP go这台主机并不是十分的熟悉，所以下面特别给那些想要购买PSP go的玩家做一次简单的PSP go常识普及，也意在给玩家作次指导。

选购常识：

1.PSP go的包装内含有主机一台，USB连接线一根、变压器一个、说明书两本、宣传图一张、Media Go光盘一张。另外首发的PSP go附赠了两款游戏，一个是《摇滚乐队：不插电》，这个需要玩家在PSN上下载，另一个是《啪嗒嘭2》的DEMO，已经内置在机器中。

2.现在适用于PSP go的外设有视频线、原装耳机、屏幕贴膜、M2存储卡、座充、USB转换器和蓝牙遥控器等，购买的时候可根据需要进行选购。

3.PSP go的存储容量标称为16GB，但因格式化缘故，实际能够使用的容量只有14GB。

4.PSP go的屏幕虽然缩小了尺寸，但其分辨率和PSP-3000都是一样的，均为480×272不变。

5.美版主机和港版主机在质量上并没有差别，只是键位设计稍有不同，在美版主机里，X键是确定，O键是取消，港版主机则正相反，O键为确定，X键为取消。

6.PSN卡可以在淘宝上购买，价格不等，国内最高有200RMB的，美国最高则是50美元，此外，美版主机下载美版游戏需要缴纳一定的税款的，所以购买美元PSN点卡时需要多买一些，一般一款游戏的税费都是1～3美元。至于香港的PSN游戏则没有这个问题，游戏的价格也比美版的略低，普通游戏一般在120-250RMB左右，旧游戏则在50～150RMB之间。

使用常识：

1.PSP go的电池容量为930mah，比PSP-3000略低，总体的使用时间为3～4小时不等。

2.因为主机尚未破解，所以目前的PSP go只支持MP4格式的电影，音频上则有MP3、WMA和AAC等多种格式可以选择。

3.主机包装中附赠的PSN下载卷想要使用，首先需要注册一个PSN账户，账户注册的流程之前在Medio Go的教程中曾经提到过，惟一需要注意的是注册的账户要和下载卷的版本对应，举例来说使用美版主机附赠的下载就要注册美国的PSN帐号，港版的就需要香港的PSN帐号。注册完毕后，进入PSN账户管理，把序列号输入到redeem codes一栏就会自动下载游戏了。

4.PSP go支持游戏分享，购买的游戏最多支持5台PSP go同时使用，这也是上面提到游戏合买的依据。进行游戏分享，一般先用1台


▲淘宝网上可以购买到正规的PSN卡，使用黑卡的话游戏可是无法升级的。

PSP go注册帐号下载游戏，然后其他PSP主机再选择“使用已有账户”，输入用户名和密码后进入PSN帐户管理，在“Download List”里选择之前购买的游戏再进行下载就可以了。

5.除此之外，你还可以直接将PSP连接到电脑上，进入PSP/GAME文件夹，找到以NPU、ULS开头的游戏文件夹，把它拷贝到电脑上后，再拷贝到其他的相同路径下，这时PSP go会提示“该主机需要验证”或者“该主机无法运行此游戏”，现在你只要保证两台PSP主机的PSN帐号是一样的即可，直接进入PSN帐号管理，选择最后一项“system activation”，然后再选择“activate system”就能验证主机进入游戏了。

6.PSN下载的游戏可以随意删除，想要再玩的时候可以进入PSN帐号管理的“Download List”进行重新下载。

PSP手机是个什么玩意

如果你根本对玩正版游戏没有兴趣，那么你不妨可以等一等文章开篇所提到的PSP手机，即PlayStation手机。因为根据瘾科技的报道说，索尼的PlayStation手机会和谷歌进行合作，搭载Android智能手机系统，并在10月份对外公布，要知道当前的Android系统是可以被破解的，玩家能够获取到Android系统上的最高root权限，也就是说如果PSP手机真的被推出，那么你很可能会再次玩到“免费”的PSP游戏。现在你可能会对PlayStation手机充满了兴趣吧，下面就给你详细的说一说PlayStation手机的到底是怎么一款设备吧。

根据瘾科技的描述，PlayStation手机其外型是介乎于三星Captivate与PSP Go之间的。手机的整体机身呈黑色，四周配以银色边框搭配，显得大气而不失时尚。原来放置侧滑全键盘的地方现在被索尼改造成了PSP游戏控制器，包括方向键、Home键等PSP常用按键都被设计在了侧滑区，这点和PSP go的造型有异曲同工之妙。至于主机的手感，玩家应该也不必担心，索尼在吸取了PSP go的“教训”之后，必定会设计出优于PSP go的按键布局，所以你根本不必为PlayStation手机的侧滑造型而扼腕。对于主机的硬件配置，目前得知的消息是，索尼将会采用一颗主频为1GHz的SnapDragon处理器，这是当前Android手机上的主流处理器选择。拍照上索尼很有可能给PlayStation手机搭载一颗500万像素的摄像头，但最后的是否会停留在500万像素上，目前还不能确定。在显示效果上，索尼会采用一块介于3.7～4.1英寸之间WVGA级的触摸式显示屏，分辨率比现有的PSP要高上一些，但游戏会不会为此改变还暂时不得而知。手机的系统将会使用谷歌最新的Android 3.0，不过索尼的内部正在对该系统进行改造，准备让其可以直接兼容PSP主机上的游戏，系统界面会是手机玩家非常熟悉的Android界面，而不是玩家们熟悉XMB界面，这点改进应该也是为了照顾大部分手机玩家，毕竟Android手机的用户量要比PSP玩家多一些，保持手机系统界面对于PlayStation手机的普及也有一定的好处。在玩家关心的游戏性能方面，索尼宣称PlayStation手机会游离于PSX与PSP之间，也就说PlayStation手机可以轻易的玩到PSP上高端的3D游戏，比如《战神》、《使命召唤 现代战争》、《小小大星球》等。如此看来，这款PlayStation手机应该堪称完美了吧，不过不要着急，如果瘾科技叙述的时间没有错误的话，那么PlayStation手机就很有可能像去年的X10一样在转年的一月发布，也就是说如果索尼能在10月份公布这款PSP手机，那么玩家就很有可能在明年一月买到它，当然购买的途径必然还是水货渠道，喜欢PSP的玩家就拭目以待吧。



▲瘾科技公布的PlayStation手机概念图。

PSP-3000型组合套装		
＼	品牌&型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1200元
记忆棒	PSP专用红黑HG超高速8GB记忆棒（组装）	148元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护包	北通中国风PSP新版晶透水晶盒	48元
数据线	北通USB高速数据线	25元
游戏推荐	战神 奥林匹斯之链	160元
总计		1591元

PSP go型组合套装		
＼	品牌&型号	价格
主机	PSP go（钢琴黑）	1600元
贴膜	高仿Hori原装贴膜PSP go专用液晶屏幕保护贴膜	20元
保护壳	原装PSP go专用EVA保护包	38元
总计		1658元

配件	
PSP-2000/PSP-3000彩条包（高仿）	25元
PSP go专用EVA保护包	38元
PSP-3000专用Hori膜（原装）	58元
北通PSP色差线	78元
北通USB高速数据线	25元
北通魔方炫音	128元
莱仕达迷彩战神保护包PXN-P3013	67元
莱仕达金刚盔甲水晶壳PXN-P3012	48元
PEGA PSP-3000聚碳酸酯专用水晶壳	48元
PEGA PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
北通PSP中国风硅胶套	58元
北通PSP中国风水晶盒	48元
PEGA双核动力站	112元
PEGA双能充电器	180元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通MVP动力堡垒（世界杯限量版）	210元

其他主机以及周边详细参考价格

主机	
PSP-3000主机（不可破解）	1200元
PSP go（不可破解黑、白）	1600元

网卡	
WIFILINK迷你神卡	118元
盟区战卡	128元

周边	
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	50元
PSP-2000原装线控耳机	220元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	98元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元

记忆棒	
PSP-3000专用刷机棒高成功率（32MB）	38元
PSP-2000神奇记忆棒（512MB）	48元
4GB极速HG组棒	68元
4GB行货Sandisk原装记忆棒	189元
8GB高速MARK2组棒	128元
8GB极速HG组棒	148元
16GB高速MARK2组棒	238元
16GB极速HG组棒	248元
金士顿组装适配器（高速 支持8GB）	18元
银箭CR-5400 双槽TF转记忆棒转接	26元

本文价格更新截止至2010年8月18日，各地行情不一，仅供参考。

PSP全面破解指南

文 月下雪影

注：本文涉及软件已收录光盘

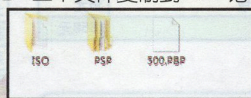
PSP发售至今，主机种类繁多，破解方式也各不相同。以现有的破解类型来说，大致可以划分为三类：一、以PSP-1000和PSP-2000 v2版为代表。这种主机可以进行理论上的完全破解，即在破解过程中可以获得主机的完全使用权限，可将具备ISO引导功能的自制固件刷写到主机的芯片中。此类破解算是PSP主机上最为完善的破解方式，因为这类破解在理论上有着主机的完全使用权限，所以即使是不小心升级到了最新的官方系统固件，也可以通过神奇电池再次刷写回之前的自制固件，但需要注意的是，因为此类操作是直接刷写PSP的主机芯片，所以在刷机时切忌不要断电，否则会给主机带来永久性的硬件损伤，并且无法修复。二、以5.03系统以下的PSP-2000 v3版和PSP-3000为代表。此类主机因为封锁了神奇电池的漏洞，所以只能依靠5.03系统下存在的TIFF图片内存漏洞来获得较低的主机使用权限。在该权限下，自制固件是无法刷写到主机芯片中的，但却依然可以寄载到主机的RAM内存里来实现对各种自制固件和ISO镜像文件的支持，当然，因为RAM内存相当于电脑上的随机存储器，所以PSP主机的电源关闭时，之前寄存到内存上的自制固件就会丢失，所以使用这种办法破解的PSP，请尽量不要关机，否则就要再重新刷写系统了。三、以5.03系统以上的PSP-3000和PSP go为代表。对于这两种系统版本的主机来说，现有的破解方式只是基于美版的《啪嗒嘭2》试玩版中的存档漏洞来进行的，但其中原理尚不知晓，目前只能了解到主机在破解时获取的权限并不高，所以给主机刷写自制固件这种办法也暂时无法实现。而且此类破解的应用也有很大局限，现在只能依靠Half Byte Loader来运行一些普通的自制程序，ISO镜像还暂时无法支持。另外，除了主机的系统破解之外，现在的游戏也因为系统版本的要求需要进行EBOOT破解，对于这点目前有比较好的软件可以使用，后面会详细介绍给玩家，下面就来看看各种主机的破解方法吧。

PSP-1000 & PSP-2000 v2

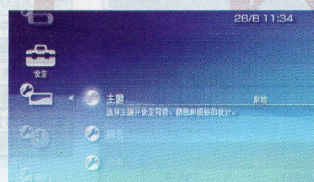
上面已经提到过，PSP-1000和PSP-2000 v2版在破解过程中可以获取主机的完全使用权限，但破解之前需要先将普通电池刷写成神奇电池，之后再通过神奇电池引导主机进入到可以刷写主机芯片的最高权限模式：工程模式。在这个模式下，玩家可以自由的更改PSP主机芯片上的内容，所以使用PSP-1000和PSP-2000 v2版的用户是可以不必担心主机变砖的。

制作神奇电池

1 从光盘中找到“玩转PSP/破解指南/PSP1000&PSP2000 v2/神电刷机包.rar”，将其拷贝到电脑上后解压，然后再把解压出的ISO、PSP文件夹和500.PBP三个文件复制到PSP记忆棒的根目录下。光盘中附带的刷机包属于一键安装版，神电的所有程序和所需的系统软件都已经整合到刷机包中了，所以玩家直接复制使用就可以了。



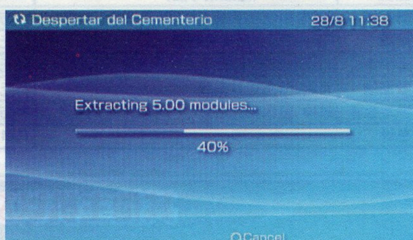
2 为了确保神奇电池的顺利制作，所以请先把PSP的主题还原成官方主题，选择“设定”→“主题设定”→“主题”→“原始”即可。



3 现在选择“游戏”→“Memory Stick”，找到刚才复制进去的“Despertar del Cementerio v8”，点击进入。



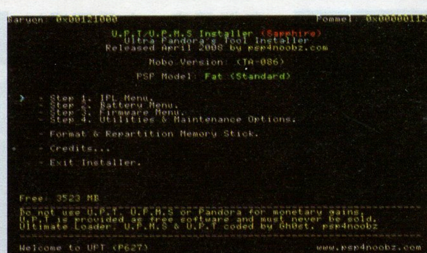
4 进入程序后，软件提示按×键开始安装，○键退出，现在按×键即可。如果遇到程序无法顺利安装则证明记忆棒存在一定的问题，建议将记忆棒格式化后再重复步骤2和步骤3的操作。待安装完成后按×键退出，此时主机会返回到系统界面，现在俗称神奇记忆棒的启动工具就制作好了。



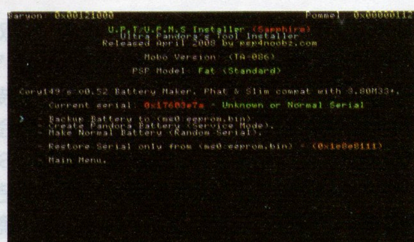
5 下面再选择“游戏”→“Memory Stick”，找到“U.P.T”这个程序，点击确认进入该程序。



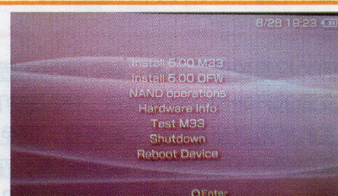
6 按×键进入IPL菜单，此时可以在屏上一些的位置看到“Mobo Version:（TA-08X）”，如果显示的是Mobo Version显示的是（TA-088 v2），那么则需要其他途径制作神奇电池，如果非TA-088 v2主板，则选择第二项“Battery Menu”，按×键确认，现在程序会先确认记忆棒中是否有需要的软件，确认无误后将进入到神奇电池的制作菜单。



7 现在选择第二项“Create Pandora Battery（Service Mode）”，出现蓝色的Success后就证明电池刷写成功，神奇电池制作完毕。

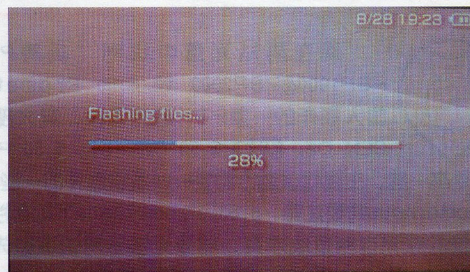


8 接下来退出软件程序并关机，然后取下电池，再把电池放回到电池仓里，此时主机会自动开机，并直接进入神奇电池的主菜单。现在要插好电源，确保主机在刷机过程中不会断电，因为如果断电，主机就可能永久性的损坏了，这点一定要注意。主菜单的具体功能右表：



功能	功能
Install 5.00 M33	安装5.00 M33-4自制固件
Install 5.00 OFW	安装5.00官方固件
NAND operations	进行NAND Flash区域操作
Hardware Info	硬件信息
Test M33	启动时间机器5.00 M33固件
Shutdown	关机
Reboot Device	以普通模式重启PSP进入系统XMB界面

9 现在选择第一个“Install 5.00 M33”就会开始刷写5.00 M33自制固件了。刷写完毕后主机会提示按×键重新启动或按下○键进行关机。现在按×键重新启动就可以了，如果遇到配置文件损坏的问题，主机会提示按○键修复，此时你再按○键就可以了。现在可以进入“设定”→“主机设定”→“系统信息”里看看主机的系统版本是不是5.00 M33-4了，如果没错就证明刷机成功了。

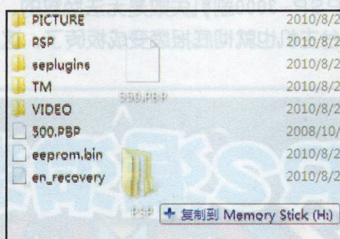


10 最后按“SELECT”键进入“M33 VSH MENU”菜单，把“UMD ISO MODE”改成“M33 driver”再运行制作神奇电池时使用的程序“U.P.T”，选择“Battery Menu”→“Make normal battery（Random Serial）”就可以把神奇电池还原成普通电池了。如果不更改引导模式，直接运行“U.P.T”会提示游戏无法运行，这点需要注意。



刷写5.50 GEN-D3和5.50 Prometheus自制系统

1 因为5.00 M33-4自制系统现在已经不能运行最新一部分的游戏了，所以在完成刷机过程后，还需要对系统进行优化升级。现在从光盘中找到“玩转PSP/破解指南/PSP1000&PSP2000 v2/5.50 GEN-D3.rar”，将其拷贝到桌面后解压，然后解压出的PSP文件夹和550.PBP全部复制到PSP记忆棒的根目录。



2 接下来从“游戏”→“Memory Stick”中找到“5.50 GEN-D3”升级程序，按○键进入后，再选择“Enter”进入到系统的安装菜单。5.50 GEN-D3的系统菜单类似于神电的主菜单，其具体功能如下：

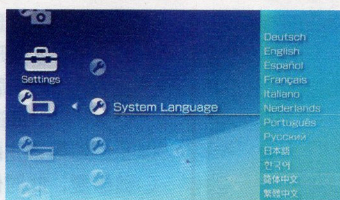


选项	功能
Flash Install CFW 5.50 GEN-D3	刷写5.50 GEN-D自制固件，需名为550.PBP的官方固件升级包放置在记忆棒根目录下，光盘傻瓜包已经放置
Flash Install OFW 5.50	刷写5.50官方固件，550.PBP文件放置位置同上
Flash Install any sony OFW	刷写任意版本官方固件，需名为EBOOT.PBP的官方固件升级包放置在记忆棒根目录下。
Install XGEN PANDORA V5	安装XGEN的神奇电池工具引导模块，它会替换记忆棒上已经安装的神奇电池V8的引导，从而使神电放入PSP后自动激活XGEN安装界面，可直刷5.50 GEN-D3
Shutdown	关闭PSP
Reboot Device	重新启动PSP

3 直接选第一项“Flash Install CFW 5.50 GEN-D3”，稍等之后就会进入刷机过程了。如果刷写失败，可以选择第四项“Install XGEN PANDORA V5”，这项功能是在保证有记忆棒中有神奇电池程序下安装神奇电池的引导模块，然后再从神奇电池模式下进行刷写固件操作。如果刚才制作神奇电池后记忆棒并没有格式化，那么则可以直接使用此项安装了，如果之前没有使用过神奇电池，则请参考上一章节的步骤1到步骤4来制作神奇记忆棒。



安装完成后的界面和神奇电池一样会提示×键重新启动或○键关闭主机。直接按×键进入主机界面吧，此时要选择“Settings”→“System Settings”→“System Language”→“简体中文”，将主机的系统语言设置为中文。



存档解密，之后再通过sgdeemer插件把解密后的存档读取回来即可。把之前的准备工作都做好后，就可以把“5.50 Prometheus.rar”解压并放在记忆棒内的MS0:\PSP\GAME目录下开始进行安装了。

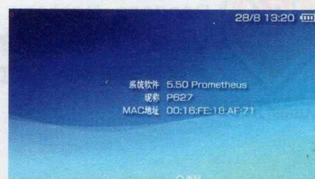




现在再从光盘中找到“玩转PSP/破解指南/PSP1000&PSP2000 v2/5.50 Prometheus.rar”，这是国人制作的一款PSP自制固件，其大部分文件来自于5.50 GEN-D3，但比起5.50 GEN-D3，5.50 Prometheus的兼容性要更高一些，主要可以运行需要6.20系统固件的一些游戏。不过使用5.50 Prometheus需要注意，5.50 Prometheus下的存档会和5.50 GEN-D3系统的原有存档造成冲突，导致无法正常读取原先系统的存档，所以5.50 GNE-D3的玩家升级前如有需要请使用sgdeemer插件先将游戏的



选择“游戏”→“Memory Stick”，找到“5.50 Prometheus”，点击进入后，按×键就可以进行安装了，R键则是退出安装。安装完成后再按×键就会返回到主菜单了，至此PSP-1000&PSP-2000 v2部分的刷机破解也就全部结束了，玩家现在可以把下载好的ISO镜像拷贝到记忆棒中的ISO文件夹中开始游戏了。



5.03系统PSP-2000 v3 & PSP-3000

对于低于5.03系统版本的PSP-2000 v3主板和PSP-3000这两种主机，目前惟一的破解办法就是升级到官方的5.03系统，然后通过该系统中存在的TIFF图片漏洞来获取主机权限，以用于向内存刷写自制固件。不过因为权限较低的关系，所以刷写的固件也只能暂存于主机内存中，这点在文章的开始也已经提到过，所以刷机之后，请尽量保持待机的状态，并在主机断电之前及时给主机充电，以免要重新破解。因为使用TIFF图片漏洞来破解PSP主机需要一定的几率，在不熟练的情况下重新破解一次可能需要10～30分钟的时间，有的甚至更久，所以为了减少这种不必要的时间浪费，玩家还是做好充足的准备，以免反复破解给心理造成阴影。



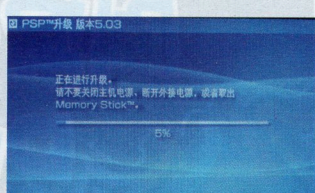


由于这两种主机的破解只能运行在5.03系统下，所以开始破解之前一定要先把主机升级到5.03系统，如果不清楚当前主机的版本，可以在PSP的主菜单里选择“设定”→“主机设定”→“系统信息”来查看当前主机的系统版本。如果目前已经是5.03系统，可以直接跳入下一章节，如果是5.03系统以下的主机版本则进入下一步骤进行升级，如果是高于5.03系统的主机则直接跳到PSP-3000 & PSP go破解步骤。





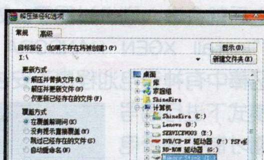
低于5.03系统主机的玩家可以从光盘中找到“玩转PSP/破解指南/PSP-2000 v3&PSP-3000/5.03官方系统.rar”这个文件，将其解压后直接拷贝到PSP的记忆棒根目录，并覆盖同名文件夹。之后在“游戏”→“Memory Stick”中进行主机升级。升级时请保持电池充足，条件允许的话尽量接通电源操作，因为PSP-2000 v3或PSP-3000刷机失败是无法挽救的，也就是说如果在升级过程中断电，这台主机也就彻底报废变成板砖了，这点还请玩家谨慎操作。







主机在满足5.03系统版本之后就可以激活TIFF图片漏洞了，玩家现在可以从光盘中把“玩转PSP/破解指南/PSP-2000 v3&PSP-3000/5.03 HENr2.rar”复制到桌面上，然后将其解压拷贝到PSP记忆棒的根目录下。



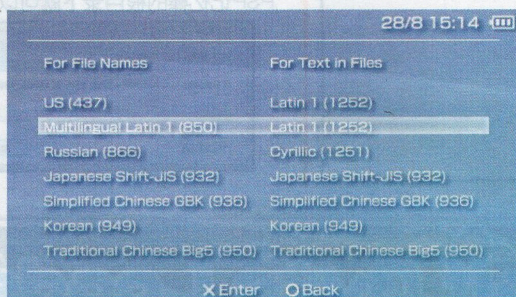


为了保证刷机的成功率，请尽量使用容量较小的记忆棒，其实现在的市场上也有很多贩卖刷机棒的商家，要是玩家有条件可以买一个使用，里面一般包含了ChickHEN R2程序和最新的自制固件，比较适合专门刷机使用。其中，ChickHEN R2程序一共包含两个部分，一个是h.bin主程序文件，另一个是PSP\PHOTO目录下的6张图片，图片里的ChickHENa、b、c、d是用来占主机内存的，最后的slim.tiff图片才是TIFF漏洞激活文件。一般为了保证较高的成功率，建议玩家把记忆棒根目录下的其他图片文件都剪切到电脑上，以免对激活漏洞造成影响。





在正式开始激活漏洞之前，还有一些准备工作要做，这主要是为了最大程度地提高主机刷机的成功率。首先，先在主菜单中选择“设定”→“主机设定”→“系统语言”→“English”，将主机变成英文。然后需要设置主机的文字代码，直接选择语言下面的“Character Set”，进入后点击第二项“Multilingual Latin 1（085） Latin 1 （1252）”确定。接下来再把PSP的主题修改成原始风格，选择“Settings”→“Theme Settings”→“Theme”→“Classic”，这是因为ChickHEN R2程序无法在新款主题上启动，如果使用默认的“Original”或者其他主题，ChickHEN R2的成功率就会大幅减低。





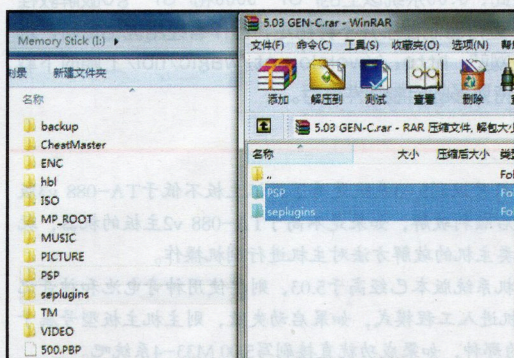
现在可以正式激活漏洞了，选择“Photo”→“Memory Stick”，之后会看到ChickHEN mod2这个文件夹，这个时候不要忙于操作，慢慢等到右下角的“△Options”消失的一瞬间，按右→下将图片一拉到底，不要一下一下的按，要按住了下，直接拉到最后的slim.tiff图片上，此时如果成功PSP主机的屏幕会花屏，之后闪过一个绿色屏幕画面，这就证明ChickHEN R2激活成功，PSP会在此时自动重启。如果没有变成花屏而是直接画面静止不动或者花屏后黑屏死机则表示漏洞激活失败，这时你要取出电池再重复步骤3的准备才能再次刷机。激活成功后的主机就不能再关机了，否则也要重复步骤3的工作再来刷机。



安装5.03 GEN-C和5.03 Prometheus自制系统

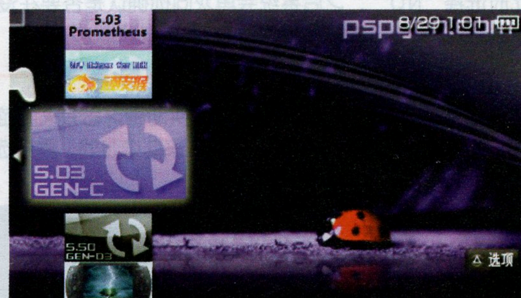


在激活TIFF图片漏洞后，虽然主机的系统版本已经变为5.03 ChickHEN R2，但此时的PSP依然不能运行ISO镜像文件，目前仅有的功能只是加载一些第三方的自制程序，不过这就可以让PSP主机的内存加载自制系统固件了。从随书附赠的光盘中找出“玩转PSP/破解指南/PSP-2000 v3&PSP-3000/5.03 GEN-C.rar”压缩包，将其解压后把PSP和seplugins两个文件夹复制到PSP的根目录，并覆盖同名文件。





第一次启动5.03 GEN-C需要在固件中写入一个补丁文件，直接按×键确认即可，接着再按×键主机就会自动重启并进入到5.03 GEN-C自制固件下了。另外在安装5.03 GEN-C的界面下还可以按SELECT键将写入的补丁文件删除或是按〇键恢复到官方的5.03系统版本，按R键则是退出。





同样，因为5.03 GEN-C对于最新的6.20系统游戏并不能完全支持，所以在刷写到5.03 GEN-C之后，我们还需要再安装国内达人liquidzigong开发的自制固件5.03 Prometheus。从光盘中找到“玩转PSP/破解指南/PSP-2000 v3&PSP-3000/5.03 Prometheus.rar”，将其解压后拷贝到记忆棒内的MS0:\PSP\GAME下，然后在“游戏”→“Memory Stick”中选择5.03 Prometheus进行升级。现在你的PSP-2000 v3或PSP-3000就可以正常的玩游戏了，不过注意的是一定不要关机，否则就要重新从ChickHEN R2漏洞激活的步骤做起了。

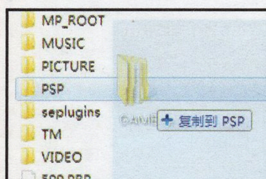


5.03系统以上PSP-3000 & PSP go

目前高于5.03系统版本的PSP-3000和PSP go虽然可以进行部分破解，但并不能运行ISO游戏镜像，目前的应用仅局限于一些第三方的自制程序，比如MD模拟器、FC模拟器等。由于这两种主机的破解是基于试玩版的游戏镜像，所以系统局限比较小，只要在主机的系统在5.03～6.20的范围内，就都可以运行美版《啪嗒嘭2》的试玩版，利用其存档漏洞来破解主机。此外在截稿前最新的6.31系统主机已经可以通过美版的《大众高尔夫》存档漏洞进行破解了，不过鉴于目前的稳定性还有待确定，而且《大众高尔夫》游戏较大，破解起来并不方便，所以在这个章节里就统一以美版的《啪嗒嘭2》试玩版作为范例介绍了。

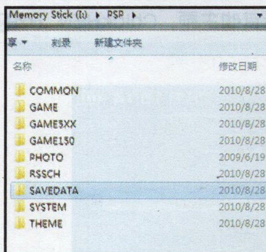
安装《啪嗒嘭2》和引导工具Half Byte Loader

1 在随刊附赠的光盘里找到"玩转PSP/破解指南/PSP-3000&PSPgo/《啪嗒嘭2》试玩版+存档漏洞.rar"，将其复制到电脑上解压，里面一共包含两个文件夹：GAME和SAVEDATA。

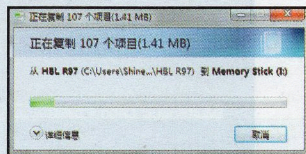


其中GAME就是美版的《啪嗒嘭2》试玩游戏，把它拷贝到记忆棒中的PSP文件夹下覆盖同名GAME文件夹即可。

2 接着再把刚才解压出的SAVEDATA文件夹复制到记忆棒的PSP文件夹下，覆盖同名的SAVEDATA即可。这是带有漏洞的《啪嗒嘭2》试玩版存档，只有通过这个存档才可以正确的破解PSP主机，游戏和存档两者是缺一不可的。

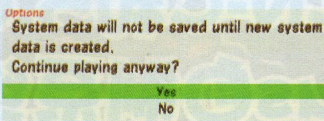


3 最后再从光盘中找到"玩转PSP/破解指南/PSP-3000&PSPgo/HBL R97.zip"文件，把其中的主程序h.bin和hbl文件夹直接复制到PSP记忆棒的根目录下就可以了。

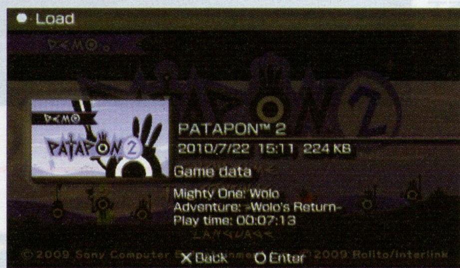


通过《啪嗒嘭2》载入Half Byte Loader

1 现在返回到PSP上开始运行刚才放进去的《啪嗒嘭2》试玩版。进入游戏后，系统会先提示没有找到系统存档，游戏将不能自动存档，现在询问你是否创建一个系统存档，此时选择"NO"，之后系统会再次向你确认是否要在没有存档的情况下继续游戏，此时选择"YES"进入游戏。



2 经过厂商Logo和片头动画之后会来到游戏的标题菜单，现在选择"CONTINUE"来继续游戏，然后选择上一章节拷贝到机器中的游戏存档。



3 读档完成后，按任意键进入游戏，之后在此画面下直按住主机的R键，游戏画面就会变黑，然后主机会再次进入读取画面，稍等片刻PSP就被《啪嗒嘭2》试玩版里的存档漏洞引导到Half Byte Loader主界面了。现在在Half Byte Loader程序界面中，你可以按×键选择加载其他应用程序，按△键退出HBL程序。提醒一下，PSP的自制程序都要放在PSP\GAME文件夹下，否则Half Byte Loader可是识别不到的。至此，5.03系统以上的PSP-3000和PSP go破解教程就结束了，目前HBL运行自制程序并不算稳定，但作者经常优化更新，玩家可以到作者的官方网站：http://wololo.net/wagic/hbl/上随时下载更新新版的HBL以支持更多的自制软件运行。





如何分辨机器属于哪种破解类型

这个问题主要是针对于PSP-2000主机的，因为PSP-2000的主机主板型号分为不高于TA-088 v2版和不低于TA-088 v3版两种，前者被归类为第一种破解类型，而后者则是属于第二种破解类型。对于主板的识别，玩家可能不太了解，这里简单的介绍一下。

1.如果玩家的主机系统版本不高于5.03则可以先将主机系统升级至5.03，然后运行ChickHEN R2程序激活漏洞再通过PSPident程序来查看主机的版本类型。之所以升级到5.03系统是为了保证主板不低于TA-088 v3版也能在检测出版本号后顺利破解，如果是不高于TA-088 v2主板的机器，玩家可以直接参考第一类主机的破解方法对主机进行刷机操作。

2.如果玩家的主机系统版本已经高于5.03，则要使用神奇电池和神奇记忆棒尝试启动PSP主机进入工程模式，如果启动失败，则主机主板型号属于不低于TA-088 v3版的那种，如果成功就直接刷写5.00 M33-4系统吧。

至于PSP-1000、PSP-3000和PSP go，1000型主机直接使用神奇电池进行破解，3000型主机则需求按照版本号进行破解操作，PSP go则直接使用第三种破解方式。

ISO Tool使用介绍

对于属于前两种破解类型的主机，虽然刷写国产的Prometheus（普罗米修斯）系统能够兼容一部分6.20系统版本的游戏，但还有一些游戏需要破解EBOOT文件之后才可以在该系统下运行，也就说虽然Prometheus模块可以支持98%以上PSP游戏在主机上直接运行，但还有一些游戏是需要修改镜像文件才能使用的。不过修改ISO文件并不是一件简单的事，所以在这里我们推荐使用一款较为简单的ISO Tool来对游戏镜像进行修改，软件的使用并不复杂，玩家可以按照如下的方法来修改ISO镜像。

1

从光盘中的目录“玩转PSP/破解指南”中找到“ISO Tool 1.67.rar”这个文件，把它复制到桌面后解压，然后将解压出的PSP文件夹直接拷贝到记忆棒的根目录中并覆盖同名文件。光盘中提供的ISO Tool是繁体汉化版，比较方便玩家自行使用。



2

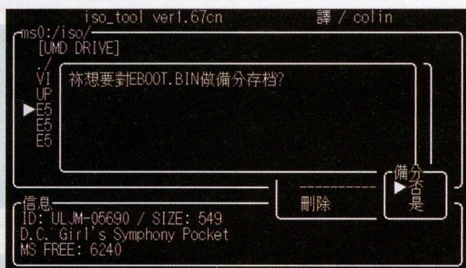
在PSP上运行ISO Tool，之后就会进入到ISO Tool的主菜单，对选中的ISO镜像按○键的话就会弹出ISO Tool的功能菜单，具体作用如下：



选项	功能
EBOOT解密	对ISO游戏镜像的EBOOT文件进行破解，让自制系统顺利运行之前无法运行的游戏镜像
恢复EBOOT	利用破解EBOOT时备份的EBOOT文件将游戏还原到破解之前的状态
命名	可以对游戏的文件名、UMD、ID编号、镜像标识等名称进行修改
CSO转换	可以把ISO游戏镜像转换成CSO压缩镜像，不推荐在PSP上使用，既需要有足够的容量，又会浪费大量的时间
EBOOT.BIN Import	向ISO镜像中导入PSP文件夹中的ENC游戏升级包，包括EBOOT.BIN和PARAM.SFO，针对一些特殊游戏，例如《偶像大师SP》、《噬神者》
Patch	对游戏镜像进行补丁操作，需要先进行EBOOT解密
PRX Import	作用类似于EBOOT.BIN Import，导入PRX文件
删除	删除当前选中的ISO游戏镜像

3

下面以任意游戏镜像为例，讲解一下如何破解近期的PSP游戏。首选选中该ISO镜像，按○键再选择“EBOOT解密”来对游戏进行EBOOT替换。此时IOS TOOL会询问“你想要对EBOOT.BIN做备份存档？”，选择“是”，这样以后可以通过“恢复EBOOT”把游戏进行还原。



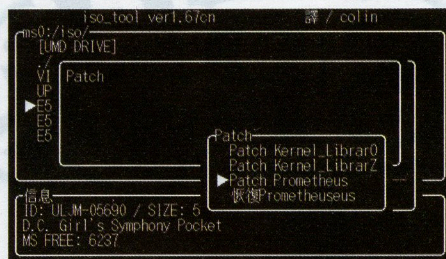
4

下面软件会问“你想要对系统打虚拟补丁？”，选择“是”。然后软件会提示“你要选择开始？”，再次选“是”。ISO Tool就会对软件的EBOOT进行替换了。



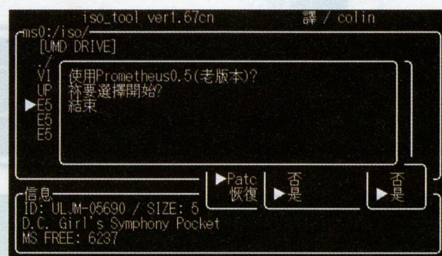
5

此时退出软件运行大部分ISO镜像一般都已经可以正常运行了，但如果仍然出现80020148的错误代码，那么你还要用ISO Tool对镜像进行补丁操作。选择要打补丁的镜像，点击“Patch”，然后选择第三项“Patch Prometheus”。



6

此时软件提示是否“使用Prometheus0.5（老版本）”，一般选择“是”即可。然后再选择“是”，ISO Tool就会使用普罗米修斯模块来继续破解ISO了。这种方法适合于破解《皇牌空战X2 联合攻击》、《幻想传说 换装迷宫X》等新游戏。



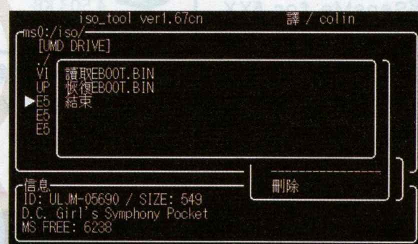
7

对于一些5.03系统版本不能运行的游戏，例如《偶像大师SP》的升级包加密和《噬神者》的LAB保护等，需要先使用专门的破解工具在电脑上对EBOOT进行破解，之后再通过ISO Tool的“EBOOT.BIN Import”选项将破解后的EBOOT文件替换到ISO镜像中。



8

最后如果想要把破解后的游戏镜像恢复成原版的ISO镜像，那么可以选择“恢复EBOOT”来完成，需要注意的是，只有在EBOOT解密过程中备份过EBOOT的ISO才能恢复，没备份过的ISO镜像是无法恢复EBOOT的。



至此，PSP全系列主机的破解攻略就告一段落了，通过这部分内容玩家可以破解大部分PSP主机，并成功运行98%以上的游戏。对于今后发布的PSP游戏，玩家也可以参考教程，利用ISO Tool的破解EBOOT和普罗米修斯模块补丁来解密ISO镜像运行游戏。最后希望大家玩得愉快！

PSP软件群英会

文 酷洛洛

注：本文涉及软件已收录光盘

PSP上的自制软件层出不穷，几乎每一天都有新鲜的玩意发布，这都多得PSP软件开发者们不辞寒暑地为玩家制作软件，这形形色色的软件进一步丰富了我们的PSP生活，也让我们小P的功能越来越多元化。本辑《PSP专辑》依旧为大家送上近期的优秀软件，快跟随我们的步伐，成为走在最前线的PSP软件达人吧。

让SensMe Channels在自制系统下运行

软件名称：SensMe Channels for 5.XX
软件版本：——
适用主机：自制系统PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

可能有不少玩家都不知道什么是SensMe Channels，其实这是Sony官方推出的一个音乐管理工具，SensMe功能早在索尼的Walkman音乐手机就已经出现，而PSP从6.10官方系统更新后，也正式加入对SensMe的支持，也就是我们所说的SensMe Channels了。SensMe Channels不仅操作界面华丽，还可以根据用户的使用习惯和偏好自动分类音乐。在你倾听悠扬乐声的同时带来视觉享受。

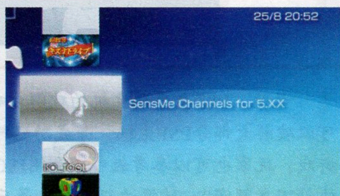
不过由于目前最新的自制系统以5.XX为核心，因此我们无法直接运行SensMe Channels，而破解版也因此应运而生。制作普罗米修斯补丁的国内破解大神liquidzigong将SensMe Channels进行破解，发布了可以在5.00/5.03/5.50等自制系统运行的SensMe Channels for 5.XX，现在自制系统玩家们也能体验这款华丽的第一方音乐播放器了。

安装与运行

1 该软件同样收录于光盘“玩转PSP\实用软件”中，将SensMe_for_5XX.rar解压，再将其中的PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录即可，另外这里还收录了liquidzigong为解决部分中文缺失问题而制作的雅黑版，解压包为SensMe_for_5XX_YH.rar，安装方法与普通版相同。

SensMe_for_5XX
WinRAR 压缩文件
4,503 KB

2 之后在PSP界面上就可以看见SensMe Channels for 5.XX的图标，进入后就是SensMe Channels的音乐管理界面了。



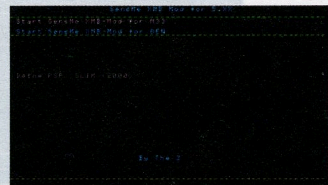
XMB选项中运行SensMe Channels

官方的SensMe Channels除了可以在记忆棒目录中读取，还可以在PSP的XMB界面上直接进入，为了让破解版实现此功能，有玩家就通过对SensMe Channels for 5.XX的修改制作成可以在PSP界面直接进入的SensMe XMB-Mod。以下是具体的安装方式：

1 将光盘“玩转PSP\实用软件”中的SensMe_XMB-Mod.rar解压，并拷贝到记忆棒根目录，然后在PSP界面上运行6.XX ICONS ON CFW。



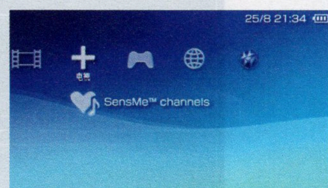
2 根据你的系统类型，按×键选择M33或GEN系列固件，之后再确认一次就会开始刷写系统，完成后程序会提示4秒后返回PSP界面。



3 回到界面后可能你会发现没什么变化，先别着急，我们重启进入PSP的恢复模式，选择“Configuration→Fake region”将地区修改为Korea。



4 最后退出恢复模式，在PSP界面你就会发现多了一个电视选项，同时下面就会出现SensMe Channels的图标了。



如何解决音乐名乱码

如果玩家遇上软件显示音乐名出现乱码，那是由于mp3文件的ID3v2标签格式造成的，过去的修改系统字体方法并不能解决问题。这里我们可以通过PC上的音乐播放器修改MP3文件来达到恢复正常显示的目的。

1 我们以大家比较常用的千千静听为例子。先将需要修改的音乐文件拖到播放列表中，然后按CTRL+A全选，再如图按右键选择“批量文件属性”。



2 之后再如图下方的MP3标签进行设置，将写入类型改为APEv2、并将读取类型优先级以APEv2作为最优先，然后再选择右下的“保存到文件”即可修复。



3 另外可能会有玩家会问如何给SensMe Channels内的专辑加封面，其实只需往音乐专辑所在的文件夹中放一张图片即可，注意不要太大，否则无法显示；当然你也可以通过修改MP3文件来独立增设封面，千千静的文件属性选项内同样包含此功能，玩家不妨试试。



让你PSP的VSH Menu功能更全面

软件名称： Ultimate VSH Menu
最新版本： Final
适用主机： 自制系统PSP-1000/PSP-20000/PSP-3000

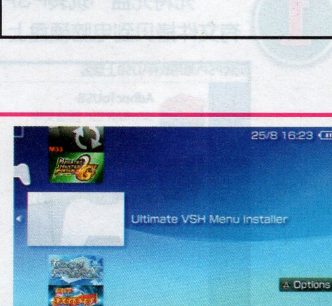
使用自制系统的玩家应该都知道，在PSP的XMB界面下按Select键时，名为VSH Menu的特别界面就会出现在屏幕上，在这里我们可以设置PSP在XMB界面和游戏时的CPU频率、选择游戏的引导、USB连接的储存位置、重启等等，但不知道各位有没有想过让这个小小的功能界面变得更丰富呢？

其实有不少自制软件作者推出过VSH Menu相关的增强插件，好像VSH Menu Plus和Ultimate VSH Menu，而这次为大家介绍的是Ultimate VSH Menu，同时这也是Ultimate VSH Menu作者推出的最后一个版本。它能在原来VSH菜单基础上加入让PSP-1000使用PSP-2000背景颜色的slim color功能；隐藏PSP的MAC地址；隐藏PSP界面中UMD更新固件提示；跳过进入游戏时的PSP引导画面；让PSP电池在普通模式和工厂模式（神奇电池）之间切换；可在VSH菜单中进入恢复模式等。让玩家设置自制系统时更加方便。

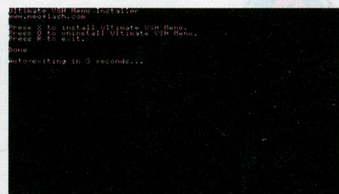
1 光盘“玩转PSP\实用软件”目录中收录该软件，安装时将Ultimate-VSH-Menu-final.rar解压，并将其中的PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录即可。

Ultimate-VSH-Menu-final
WinRAR ZIP 压缩文件
297 KB

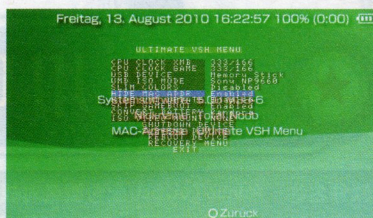
2 在PSP界面选择“Ultimate VSH Menu Installer”图标，然后点击进入。



3 根据程序提示，按×键进行Ultimate VSH Menu的安装，安装完成时程序就会提示3秒后返回PSP的界面，如果玩家想对软件进行卸载，同样进入软件，选择○键进行卸载操作。R键位为取消操作并返回PSP界面。



安装完成后，在PSP界面除按下SELCET键，全新的VSH Menu界面就会出现在玩家眼前，你会发现此界面比自制系统自带的VSH Menu多出了不少新功能，以下是Ultimate VSH Menu的各项目功能说明：



选项	说明	新增功能
CPU CLOCK XMB	锁定PSP界面下CPU的工作频率	×
CPU CLOCK XMB	锁定游戏内CPU的工作频率	×
USB DEVICE	选择USB连接的储存位置	×
UMD ISO MODE	游戏引导模式	×
SLIM COLORE	使用PSP-2000系列的背景颜色	○
HIDE MAC ADDR	隐藏系统信息的MAC地址	○
HIDE UMD UPDATE	隐藏UMD在PSP界面的更新固件选项	○
SKIP GAMEBOOT	跳过进入游戏时“PSP标题”引导画面	○
CONVERT BATTERY	切换电池模式（潘多拉/自动引导/正常）	○
ISO VIDEO MOUNT	选择运行的ISO Video	×
SHUTDOWN DIVICE	关闭PSP	×
SUSPEND DIVICE	快速休眠模式	○
REBOOT DIVICE	重启PSP	×
RECOVERY MENU	进入恢复模式	○
EXIT	退出Ultimate VSH Menu	×



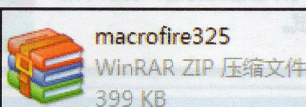
不用再为滑杆问题而烦恼

软件名称：Macrofire
最新版本：v3.2.5
适用机型：自制系统PSP-1000/PSP-20000/PSP-3000

一些PC游戏可以给游戏设置一键式操作、按键连射等功能，你有没有想过其实PSP也可以做到呢？PSP用久之后，滑杆难免多多少少会出现问题，例如不灵敏、总往一个方向走，拿去店铺换部件又有点不舍得，有没有办法可以通过软件来对滑杆进行调整呢？

Macrofire是一款可以自由修改PSP键位的插件，它甚至可以设置按键连发和录制按键宏。当然这些功能在我们平时使用的金手指FreeCheat和CheatMaster Fusion中都能找到，但Macrofire的特色功能还在后面，它可以对滑杆进行软校正，通过能对滑杆的灵敏度、偏移和感应范围进行设置，可以让一些灵敏度出现问题的摇杆得以修复。

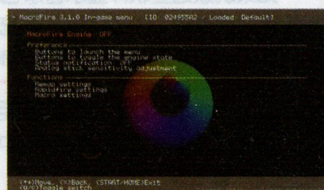
1 光盘“玩转PSP\实用软件”目录中收录该软件，安装时先将Umacrofire325.rar解压，然后将其中的macrofire.prx拷贝到记忆棒seplugins文件夹内。



2 为记忆棒seplugins文件夹的vsh.txt、game.txt、pops.txt编辑，加入语句“ms0:/seplugins/macrofire.prx 1”，然后保存关闭并重启PSP。玩家也可以根据需要个别添加，例如只在PSP游戏时用到的话，在game.txt上添加即可。



3 如果在game.txt中加入了插件语句，我们就可以在PSP游戏中按音量“+-”呼出Macrofire界面。

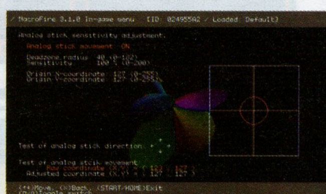


菜单功能说明

MacroFire Engine	选择是否启用MacroFire功能
Buttons to launch the menu	设置开启MacroFire菜单的快捷键
Buttons to toggle the status of engine	设置游戏中开启MacroFire功能的快捷键
Status notification	选择切换MacroFire功能时是否在游戏中作出提示
Analog stick sensitivity adjustment	滑杆微调功能菜单
Remap settings	按键交换功能菜单
Rapidfire settings	按键连发功能菜单
Macro settings	按键设定功能菜单

基本操作

按键	效果
光标移动	方向键
参数增减	参数项中○/ □
参数微调	参数项中△
确定/取消	○/ ×
START	应用并关闭菜单



滑竿微调功能菜单说明

Analog stick movement	选择是否启用滑杆微调功能
Deadzone radius	设置滑杆的感应范围，半径越大，游戏移动时需要滑杆摆动的幅度也越大。
Sensitivity	滑杆移动时的距离幅度，数字越大代表越灵敏
Origin X-coordinate	滑杆感应圆的水平偏移，当你的滑杆自动往左或往右移动时，就可以用此来调整了
Origin Y-coordinate	滑杆感应圆的纵向偏移，当你的滑杆自动往上或往下移动时，就可以用此来调整了



用USB线体验PSP网战的快感

软件名称：AdhocToUSB(配合盟区对战平台)
适用机种：自制系统PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

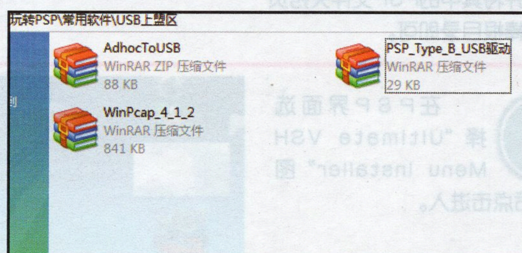
得益于盟区对战平台，我们才可以安在家中与全国各地的玩家进行PSP联机，尤其是联机聚会之后过不足瘾，这时就可以与好友约在盟区平台再战一番。不过要上盟区联机，有些硬件设备也是必不可少的，盟区战卡就是其中之一，当然你也可以通过一些无线对战卡和无线路由来实现盟区战卡的功能，只是安装步骤稍微麻烦一点而已。而在过去如果玩家没有这些无线设备，就意味着与盟区平台无缘。

不过现在名为yuki-mi的日本PSP软件开发者制作了一款名为AdhocToUSB的插件，使得盟区的连接方式出现巨大的变化。通过AdhocToUSB，我们只需将PSP用USB线连接到PC上，就可以替代过去神卡、盟卡等无线转接设备，以虚拟网卡的方式登上对战平台与进行联机。目前盟区为照顾这类型的玩家，也特别开放了免费试玩区让非会员也能通过USB进行联机。各位只需根据下面的步骤操作，就能USB线体验PSP网战的快感了。

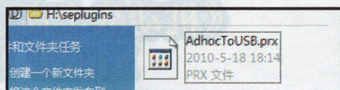
硬件要求：
可运行5.50或5.03系统的PSP×1
USB连接线×1
可以上网的Windows系统电脑×1

在PSP上安装AdhocToUSB

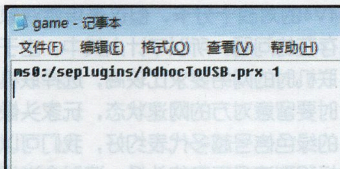
1 先将光盘“玩转PSP\实用软件\USB上盟区”目录中的所有文件拷贝到电脑硬盘上，以便稍后一系列的安装操作。



2 解压AdhocToUSB.rar，如图并将其中的AdhocToUSB.prx拷贝到PSP的记忆棒根目录下的seplugins文件夹内。

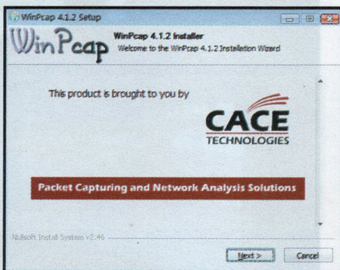


3 对seplugins文件夹内的game.txt进行编辑，加入"ms0:/seplugins/AdhocToUSB.prx 1"后保存并关闭。然后与PC断开连接，并重启PSP以确保插件在自制系统中激活生效。这样PSP的安装部分就大功告成了。

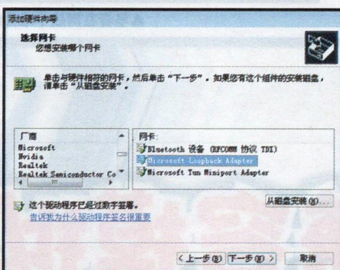


在电脑上安装相关软件

1 现在我们需要为电脑安装USB联机时需要的软件，首先需要安装WinPcap来解决网络收发的问题。在之前拷贝到硬盘上的软件中有一个名为WinPcap_4_1_2.rar的压缩文件，解压它并在电脑上安装其中的WinPcap_4_1_2.exe。



2 然后给Window加载Microsoft Loopback Adapter(环回适配器)组件，此为非必要步骤，因为笔者在没有安装的情况下依然可以联机，如果玩家因跳过此步而无法正常联机，可以再返回此步安装。以下为XP平台和Vista/Win7平台的安装方法：



XP安装步骤：

打开"控制面板"→"添加硬件"→下一步→单击"是，我已经连接了此硬件"，然后下一步→在列表底部选择"添加新的硬件设备"后下一步→单击"安装我手动从列表选择的硬件"后下一步→在列表中选择"网络适配器"后下一步→在厂商框中选择"Microsoft"，并且选择网卡框中的"Microsoft Loopback Adapter"后下一步→下一步。完成整个安装过程。

Vista/Win7安装步骤：

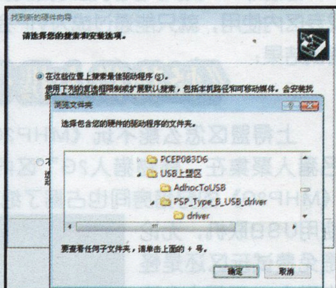
用管理员身分右键单击"我的电脑"→打开"设备管理器"→右键单击设备管理器窗口的计算机名→选择"添加过时硬件"→"下一步"→"安装我手动从列表选择的硬件"→选择"网络适配器"→选择厂商"Microsoft"下的"Microsoft Loopback Adapter"→下一步。即可添加完成。

2 最后当然少不了安装盟区，登录盟区的官方下载页http://www.mengzone.com/download.asp，下载当前最新版本的盟区对战平台，安装并注册盟区账号，电脑的安装部分就大功告成了。



实战操作

1 游戏方面我们以平台上最多人联机的《怪物猎人 携带版 2nd G》为例子。在游戏中用USB线接上PSP和PC，这时AdhocToUSB插件就会生效，第一次使用时电脑会提示安装PSP_Type_B的驱动，并弹出新硬件向导，然后我们按照以下步骤安装。如果玩家曾用过如Remotejoy Lite之类视频输出插件，此步可直接跳过，因为这时电脑已经安装此驱动了：

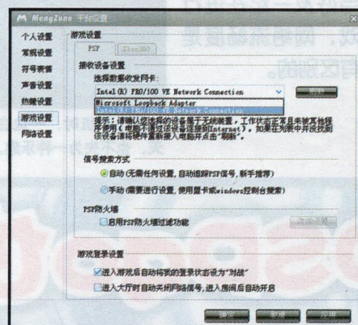


·单击"从列表或指定位置安装"然后进行下一步

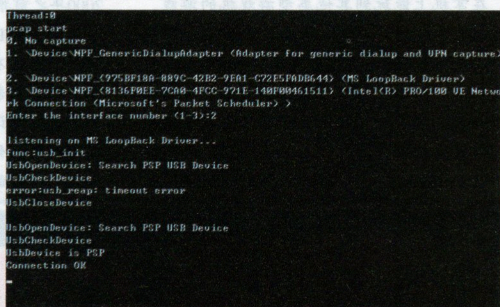
·点击"浏览"，这时将PSP_Type_B_USB.rar解压，并选择其中的driver，里面就是PSP_Type_B_USB的驱动文件

·稍许片刻，安装程序会提示需要libusb0.sys，选择刚才的相同路径，找到libusb0.sys后点确定，等待向导完毕后即可完成。

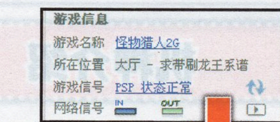
2 进入盟区"设置——游戏设置"，将"隐藏本地及其他虚拟网卡"选项的勾去掉，如图选择你接入网络的PC网卡（如果你安装了Microsoft Loopback，则选择同名项），点击确定后应用设置。

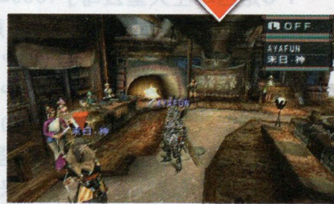


3 之后我们进入游戏的在线集会所，然后在电脑上打开AdhocToUSB文件夹内的bridge应用程序，并选择你接入网络的PC网卡（如果你安装了Microsoft Loopback，则选择同名项），这时要确保PSP与电脑之间的USB不能中断。



4 如果连接成功，bridge的界面就会提示"Connection OK"代表连接成功，而盟区平台右上角也会提示搜索到PSP。现在我们进入平台的一些狩猎房间，如果这时有玩家在集会所内，我们的PSP上就会显示对方的游戏ID，现在我们就可以尽情联机了。





游戏测试

USB测试我们选择了目前盟区最火的两款PSP联机游戏，分别是《怪物猎人 携带版 2nd G》和《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》，总体来说和用盟区战卡的效果差别不大，另外玩家需要注意一下，目前非VIP会员只支持在免费试玩区上用USB联机，如果想在各大游戏专区内使用，就只能通过成为VIP会员来实现了，以下是这两款游戏的测试结果：

《怪物猎人携带版 2nd G》

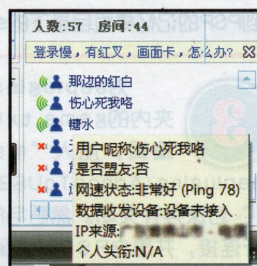
上得盟区怎么能不玩《MHP2G》呢，每次上盟区都会看见数百名猎人聚集在"怪物猎人2G"区内组队屠龙，即使是免费试玩区，《MHP2G》的狩猎房间也占据了绝大部分。总体测试情况十分不错，使用USB联机，无论是免费试玩区还是怪物猎人2G区都十分流畅，虽然USB用户需要VIP权限才能进入怪物猎人2G区，但我们可以借助免费试玩区与好友一起在进行游戏，网络流畅度是没有区别的。



▲网上联机时，一边在集会等待玩家，一边通过盟区和机友聊天，也不失为一种乐趣。

《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》

游戏测试过程十分顺利，总体来说跟使用盟区战卡的情况没多大区别。虽然4V4的对战十分卡，但这是该游戏原本就存在的问题，所以不计入其中；由于游戏联机时的网络要求比较高，选择联机玩家时要留意对方的网速状态，玩家头像旁边的绿色信号越多代表约好，我们可以将鼠标移到该名玩家的头像，这时会详细显示对方的网速状态，尽量找Ping值在100以下的玩家，不然联机过程中就会出现掉帧或双方不同步等状况。



▲留意玩家的网速状态。



▲笔者在网战中难得的一次胜利（笑）。

PSPgo也能玩 全系统兼容模拟器特集

文 小超

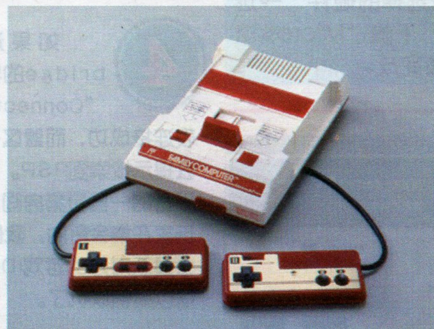
GBA时代，伴随着烧录卡的普及，掌机模拟器也开始萌芽。在掌机上能玩到其他类型游戏机的游戏，这在以前是想也不敢想的事情。不过，限于GBA的机能，当时掌机的模拟器十分有限。而如今PSP则把掌机模拟器发扬光大。自2005年PSP首度破解以来，各种模拟器便接踵而至。强悍的性能让PSP有了大展拳脚的基础条件。从家用机FC、SFC、MD模拟器，到掌机GB、GG、NGP的模拟器，再到街机MVS、CPS的模拟器，外加PSP本身具备的PS模拟功能，用PSP可以玩到2000年之前推出的大部分平台的游戏。

作为PSP第四代机型的PSP go，外形小巧，但由于刚发售时没有办法被破解，因此无法运行游戏镜像、无法运行自制软件、当然也无法运行模拟器，对破解用户来说可谓英雄无用武之地。正当各位PSP go玩家在郁闷的时候，一个里程碑式的软件出现了，它便是HBL。HBL的全称是Half Byte Loader，使用了著名的《啪嗒砰2》试玩版的漏洞。通过HBL，用户可以在安装了官方6.2系统的PSP go上运行自制软件。经过数次更新，HBL正逐步走向成熟，界面越来越友好，操作也越来越方便。不少热心的开发者针对HBL的特性对以前的PSP模拟器进行了改良，让其能通过HBL的引导在PSP go上运行，让PSP go玩家享受模拟器的乐趣。下面我们让我们盘点PSP go上可以用的模拟器。

FC模拟器 PSPFceUltra

机种介绍

FC是日本任天堂公司于1983年推出的电视游戏机。FC的全称是FamiCom，意即家庭电脑。FC采用了6502系列的8位元CPU，还附带独立的PPU用于处理图像。由于PPU的存在，使得FC的游戏画面比起雅达利2600有了质的飞跃，能够显示更为复杂的图像。虽然当时游戏业还没有从雅达利事件中走出来。但FC凭借强大的机能和优秀的游戏，迅速吸引了玩家们的注意。此后，任天堂建立起了一系列产业规则，让电视游戏产业走向正规化。FC上诞生了众多的名作，如《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《双截龙》等等。



很多国内玩家对FC有着非同一般的感情。FC在上世纪80年代末进入国内，最初只是海外侨胞回国时带给亲属的礼品。当时一部原装的FC价格要上千元，非普通大众所能承受。后来，FC迅速国产化，小霸王、小天才等国产兼









容机不仅兼容性不错，而且价格更低，让FC走入寻常百姓家。在那个娱乐匮乏的年代，FC让青少年们感受到了电子娱乐的乐趣，从《魂斗罗》、《超级马里奥》开始，大家才知道，什么叫电子游戏。

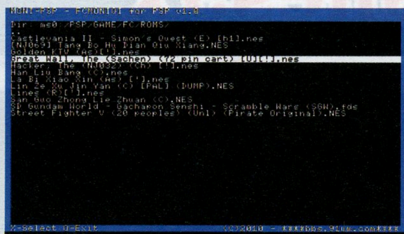
软件介绍

PSPFceUltra的界面比较简陋，进入后黑漆漆的一片，但好在对FC游戏的兼容性还不错。大部分FC游戏都能够正常运行，声音和贴图也没有问题。PSPFceUltra支持从任意目录中读取ROM，并且支持即时存档功能，可以对画面进行放大和缩小以适应PSP的屏幕。

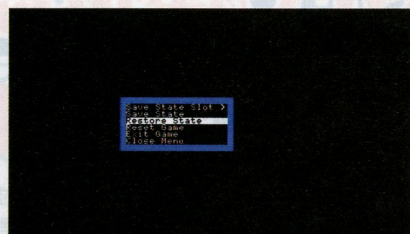
在PSP上运行PSPFceUltra后，首先进

使用指南

入ROM选择目录，用方向键移动光标，按×键开始运行游戏。在进行FC游戏时，PSP方向键、START键、SELECT键同FC手柄的对应按键，×、○键则相当于A、B键。游戏进行中，用户可以通过按L键进入系统菜单。其中Save State Slot是即时存档档位选择选项，



按×键确认后，有三个档位可供选择。选择Save Game State能够存储即时存档。按R键能调节画面尺寸，游戏默认以原始尺寸运行。PSP的屏幕分辨率远远大于FC的游戏分辨率，所以FC的游戏能够以全屏的形式显示。再按一次R键则能放大画面，但画面的比例不变。PSPFceUltra不支持将画面拉长后放大到全屏显示，实在这有点遗憾。



MD模拟器 PicoDrive

机种介绍

任天堂的FC开启了电视游戏的新纪元，一大批厂商迅速成长起来。其实，不仅任天堂看好电视游戏行业，同为游戏业元老的SEGA同样打算在这个行业一展拳脚。SEGA公司的第一代电视游戏机SG-1000几乎与FC同时推出。但SEGA显然低估了任天堂的能力，SG-1000的性能明显弱于FC。此后，SEGA又推出了数款8位元游戏机，但始终销量平平。作为世界顶级街机厂商的SEGA敏锐的看到了游戏的发展潮流，于1988年推出了MD（Mega Drive）。MD是比FC要高一个时代的电视游戏主机，采用了16位元CPU，支持双层卷轴以及FM音源。使用MD可以制作出如街机一般的游戏画面。SEGA将数款街机游戏移植到MD上，如《战斧》、《兽王记》等等。

MD上的优秀动作游戏颇多，在欧洲以及美国有着较好的销量。国内玩家对MD一词可能比较陌生。MD在上世纪90年代初期进入国内，因







为其画面不逊于街机，画面立体感强，所以被大家称为"立体机"，因为是SEGA第五代主机，也被玩家称为"世嘉五代"。如果提及这两个名词，估计更多人会有印象。MD后来被台湾联华收购，国内众多厂商获得配件后开始生产MD兼容机。这让MD能够以比较低的价格进入国内市场。除了FC外，上世纪90年代国内最普及的电视游戏机恐怕便是MD了。

软件介绍

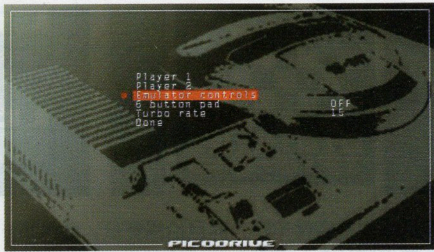
PicoDrive是一款PSP用的MD模拟器，也是第一款无需修改，直接可用于PSP go上的模拟器。软件最大的特点是除了能读取BIN或SMD格式的卡带游戏ROM外，还加入对了ISO文件的支持。SEGA为了增强MD的性能，发售了基于32位构架的MD-CD。MD-CD的性能远在MD之上，在当时游戏画面效果非常出色，但遗憾的是其游戏数量相对稀少。而PicoDrive则可以读取MD-CD的ISO文件并运行。PicoDrive还有很多的细节功能，比如帧率调节、声音开关、CPU频率调节等。在画面显示方面，PicoDrive的选项更加丰富，可以调节亮度，可以以不同的比例来显示游戏图像。PicoDrive还能够自行定义按键，并支持1P、2P两个玩家的按键定义。PicoDrive的模拟效果不错，很多游戏都能以60FPS的帧率运行。

使用指南

在PSP上启动PicoDrive，首先仍进入主菜单。选择第一项Load new ROM/ISO可以进入目录，读取ROM或ISO进行游戏。按○键来确认选项，按×键取消。ROM可以放入任意目录







中，找到ROM后再按○键运行游戏。在主菜单中选择Change Options可以进入选项菜单，对模拟器的细节功能进行调节。其中Show FPS可以显示模拟器运行帧率，Region可以调节模拟器的区域，而Save Slot则是选择存档的档位。在Display Options中可以对画面显示效果进行调节。如果你对按键不习惯，那可以在主菜单中选择Configure Controls选项来调节按键。模拟器支持6键手柄，任何游戏的操作都没有问题。在游戏中，按SELECT键也可以调出主菜单进行调节。

SFC模拟器Snes9x

机种介绍

MD的热卖给任天堂以极大压力。当时NEC也联合Hudson推出了PCE，PCE虽然是8位机，但有着不逊于16位机的性能。玩家对画面的要求越来越高，FC的画面已经不能满足玩家们的眼光。前后夹击下，让任天堂不得不考虑生产FC的后继机型。但由于FC仍有较高的销量，让SFC的发售一延再延。1991年，SFC（Super FamiCom）于才姗姗来迟。SFC采用了16位元的65816系列CPU，速度为3.58MHz。SFC的音响模块获得了索尼技术的支持，支持PCM音源，有着比MD更好的音质。另外，SFC还支持缩放、回旋和马赛克效果，这些也都是MD所没有的。虽然晚发售3年的SFC比起MD的进步不算多，但任天堂巧妙地抓住了对方的弱点。加上游戏厂商的支持，让SFC顺利接过FC的接力棒，称为电视游戏业的霸主。



国内SFC的保有量较少，一个是SFC的主机价格较高，另外就是几乎没有盗版卡带。直到上世纪90年代中期，有香港厂商推出了SFC专用的磁碟机，接驳SFC后，可以通过磁盘玩游戏，节省了购买卡带的费用，这才让SFC在国内火起来。很多FC时代的名作都在SFC上有续作，像《超级马里奥》、《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《天使之翼》等等。这也是众多FC玩家没有转向MD而是转向SFC的重要原因。





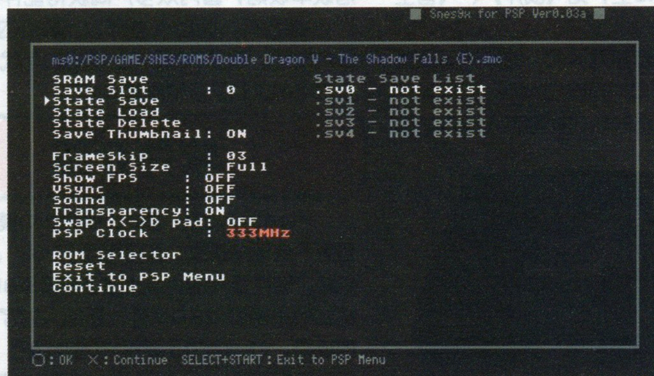
软件介绍

Snes9x是一款SFC模拟器。Snes9x的功能比较丰富，有着众多的选项。玩家可以进行即时存档、自定义按键等操作，还能调节画面尺寸，更改CPU运行频率等。Snes9x的模拟效果不俗，能运行大部分的SFC ROM，但部分游戏的运行速度比较慢，并且声音也有问题。



使用指南

Snes9x运行后，首先进入ROM选择界面。按PSP的△键进入上级目录，按○键进入下级目录，找到ROM后，按○键开始运行。ROM开始运行后，按PSP滑杆的左方向，可以调出系统菜单。其中Save Slot可以选择存档档位，Save State是存储记录，Save Load是读取记录，Frame Skip是帧率调节，Show FPS是显示帧率。模拟器支持CPU频率调节，在PSP Clock中可以调节频率，建议选择333Mhz频率运行，这样模拟效果会更好。游戏运行时，PSP方向键、SELECT、START、L、R键分别对应SFC手柄相应按键，○、×键相当于SFC的A、B键，△、□键相当于X、Y键。



GB模拟器Rin

机种介绍

任天堂不仅开拓了电视游戏的新纪元也开拓了掌机游戏的新时代。任天堂曾于上世纪80年代初推出过名为Game&Watch的掌上游戏机，该掌机采用印刷电路板，只能显示固定影像和显示时间。但这么个小东西，最终的销量却达到千万级别，这让任天堂感受到了掌上游戏业有着巨大的潜力。1989年，任天堂推出了自行开发的掌上游戏机GB（GameBoy）。GB采用了8位元的CPU，拥有不错的处理能力。不过为了成本以及省电方面的考虑，GB没有搭载当时已经出现的彩色液晶显示屏，而采用了只能显示4级灰阶的黑白液晶显示屏，让GB的画面效果受到了严重影响。其后SEGA推出了采用彩色液晶显示屏的手掌机Game Gear，与GB叫板。但很快玩家们发现，电力是外出游戏不得不考虑的因素。GB的游戏时间要长于GG数倍。再加上部分FC的名作诸如《星之卡比》、《俄罗斯方块》、《兵锋》也移植到GB上，让GB最终称为胜利者。







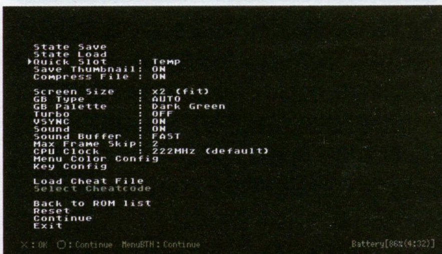
到了上世纪90年代中期，GB的颓势凸显。GB在日本的年销量从300多万台骤降至181万台，软件销售数量也从接近1800万份降至1030万份。恰在此时，一款里程碑式的游戏诞生了，它便是《口袋妖怪》。这款有着收集要素的游戏一开始的销量平平，但很快玩家们发现了它的趣味所在。最初的《口袋妖怪》分为两个版本推出，两个版本所含的妖怪种类不同，这也成为日后游戏的热销的重要原因。《口袋妖怪》成为GB的救世主，直到1998年，任天堂才推出了GB的后继机种GBC（GameBoy Color）。一款采用黑白液晶屏的掌机竟然能存活10年，只能用奇迹来形容。GBC的机能与GB略有提高，采用了彩色液晶显示屏。但后来证明，GBC只是任天堂的过渡产品，GBC发售不到3年，便被GBA所取代。

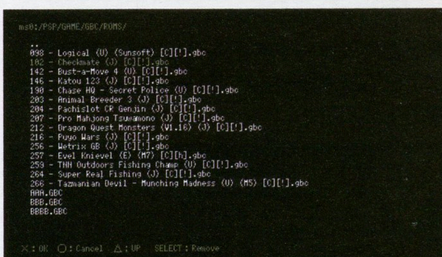
软件介绍

Rin是一款集成GB和GBC的模拟器，可以同时支持运行GB以及GBC的游戏。Rin的开发时间较早，也是最早成熟的掌机模拟器之一。加上GB本身的机能较低，所以Rin的模拟效果很棒。Rin能够运行几乎全部的GB和GBC游戏，而且基本以全速运行，画面贴图也没有错误。Rin的功能也很丰富，像即时存档、画面尺寸调节、帧率调节等这些功能都具备。SGB是任天堂为超任设计的周边，将GB卡带插入SGB后，再将SGB插入SFC即可在电视上玩GB游戏了。特别的Rin也支持SGB模式，当运行部分GB游戏的时候，可以显示彩色画面以及漂亮的边框。GB Type则能够改变模拟模式，SGB模式就在这里调节。

使用指南

在PSP上运行Rin，首先进入ROM选择画面，按PSP的×键确认，按○键取消，按SELECT键则可以删除文件。游戏中，按L键可以调出系统菜单。其中State Save是保存游戏记录，State Load是读取记录。Screen Size是调节屏幕尺寸大小，有多种尺寸可供调节。CPU Clock能调节CPU频率，从省电的角度考虑，选择222Mhz就可以，不会影响模拟器的运行速度。运行游戏时，PSP的方向键、START、SELECT键同GB是一一对应的关系。×、○键相当于GB的A、B键，△、□键相当于连续按A、B键。用户也可以通过Key Config选项自行更改按键。





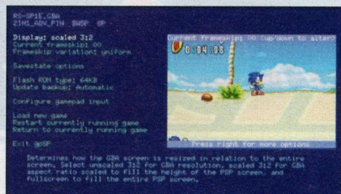
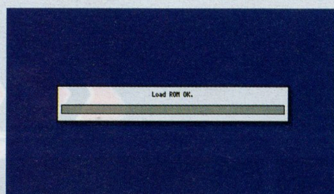
GBA模拟器

机种介绍

GB的成功让众多厂商眼红。上世纪90年代后期，GB的设计者横井军平协助万代制作了WS。老牌的街机厂商SNK也推出了NGP。GBC推出后，这些厂商又推出了采用彩色液晶显示屏的WSC和NGPC。WS和NPG均采用16位CPU，性能在GB之上。2001年，任天堂果断地推出了GB的后继机种GBA（Game Boy Advance）。GBA采用了32位元的RISC CPU，采用了TFT反射型彩色液晶显示屏，最大发色数达到了32000色。



GBA比起GB整整跨越了一个时代。GBA主打2D游戏，在当时宣称是“最强的2D游戏主机”。《口袋妖怪》、《超级机器人大战》、《黄金太阳》等游戏为GBA增色不少。GBA上还移植了不少超任时代的名作，如《龙之战



士》、《快打旋风》等。GBA在国内普及的重要原因是烧录卡。虽然GB时代就有了烧录卡，但当时技术并不成熟，从GBA时代起多个厂商的加入让烧录卡技术迅速发展起来，也让同类产品的价格迅速下降。

软件介绍

gpSP是PSP go可用的GBA模拟器。虽然GBA和PSP同为32bit的CPU，但由于GBA CPU的频率较低，所以用PSP模拟GBA为可能。经过了数个版本的优化，gpSP能够比较完美的运行大部分GBA游戏，只是部分游戏的速度还是有点问题。

使用指南

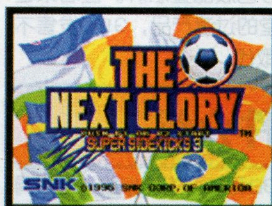
为了能更好的运行GBA游戏，gpSP的运行需要GBA BIOS文件的支持。在软件包中已经包含了名为GBA_BIOS.bin的GBA BIOS文件。如果没有这个文件，软件将无法运行。在PSP上运行gpSP后，首先进入ROM选择界面，找到游戏后，按○键开始游戏。游戏运行中，按△键能随时调出系统菜单。其中Save Slot是保存游戏记录，Load Slot是读取游戏记录。通过Clock Speed选项可以调节CPU频率，软件默认就是以333Mhz运行。在Graphics and Sound Options选项内设置声音和视频。其中Display Scaling是调节屏幕尺寸，Frameskip Type是调节跳帧，Audio Output为是否开启声音。GBA的按键较多，游戏进行中，PSP的方向键、L、R、START、SELECT键与GBA按键是一一对应，○、×键相当于GBA的A、B键。

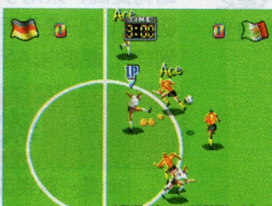
MVS模拟器

机种介绍

SNK通过格斗游戏在街机游戏业中打开了一条出路。其中MVS主板为SNK立下了汗马功劳。MVS（Multi-Video System）是SNK于1990年推出的街机基板。MVS基于16位构架，但采用了两颗摩托罗拉6800CPU，因此能达到优秀的图像效果。在MVS上诞生了众多2D格斗游戏，如《格斗之王》、《月华之剑》、《饿狼传说》、《合金弹头》等等。国内几乎所有的街机厅都有MVS主板，这也是源于国内玩家对于格斗游戏的热爱。放学后，约上三五好友去街机厅搓上一把，成为很多玩家的生活乐趣。







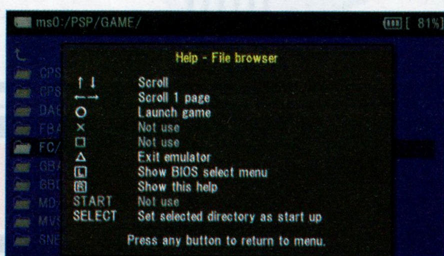


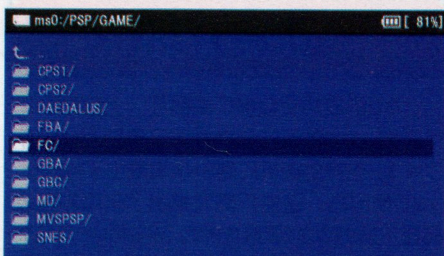

软件介绍 MVSPSP

能在掌机上玩到街机游戏，这在以前是不可想象的事情，但是MVSPSP做到了。MVSPSP是一款PSP go可用的MVS模拟器。软件的界面不错，功能多多。软件支持帧率调节、画面尺寸调节等功能，并且能够自由投币，这样就可以轻松将游戏打通关了。

使用指南

与GBA的情况不同，虽然MVS基板采用了16位CPU，但因为是双CPU的缘故，机能要强上很多，这也给模拟带来了困难。所以MVSPSP采用了折中的模拟方式。MVSPSP是无法直接读取街机的ZIP文件的，需要用户在电脑端选对ROM文件进行转换，将转换的Cache文件和ZIP格式的游戏ROM一起拷贝到记忆棒内，这样游戏才能正常运行。按START和SELECT键进入系统设置菜单，按○键确定，按X键返回。按L键进入系统主菜单，按R键进入即时存档菜单。其中，Game Configuration为游戏设置，Stretch Screen是调节画面尺寸，Frameskip中可以设置跳帧具体数值，Show FPS为是否显示帧率，60 FPS Limit是将帧率限制到60帧防止游戏速度过快。Dip Swich Settings是基板设定，能够设置币值等数值。在PSP上启动MVSPSP后，首先进入目录界面，按○键解压ROM，ROM解压完毕后会开始运行。游戏时，按SELECT键投币，按START键开始游戏，×、○、□、△分别相当于街机的A、B、C、D键。





其他模拟器

CPS模拟器 CPS1PSP/CPS2PSP

CPS1（CAPCOM PLAY SYSTEM 1）是CAPCOM于1988年推出的街机基板。据说，CPS1耗费了大约10亿5日元开发，采用了摩托罗拉的16位元X6800 CPU，能够显示多重卷轴以及大型角色。CPS1上的优秀游戏不少，像《名将》、《吞食天地》、《圆桌武士》等等。CPS2是CPS1的后续基板，曾推出过《少年街霸》等游戏。对于国内玩家来说，对CPS1主板更为熟悉些，上面的动作游戏关卡设计优良，手感也不错。

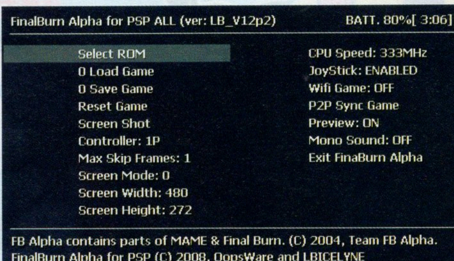


CPS1PSP、CPS2PSP分别是PSP上的CPS1、CPS2模拟器。CPS1PSP可以兼容MAME格式的ROM，CPS2PSP则需要将ROM在电脑上转换才可正常使用。两款软件的使用方法基本一致。运行软件后，显示游戏目录，按按○键解压ROM。游戏中，按SELECT键进行投币，按START键开始游戏。□键相当于1键，△键相当于2键。



多平台街机模拟器FBA

FBA的亮点在于支持众多街机主板，包括PGM和CAVE主板。这意味着玩家能通过FBA在PSP上玩到更多的街机游戏，包括曾一度非常流行的台湾厂商制造的动作游戏《三国战记》、《西游记》。在PSP运行后，首先进入主菜单。选择Slect ROM选项可以选择游戏运行。FBA支持截取图片，选择Screen Shot选项能够截取图片到记忆棒。通过CPU Speed选项可以调节CPU频率，通过Screen Mode选项则可以调节画面的尺寸。





DOS游戏模拟器 DOSBOX

在电脑刚开始普及的年代，DOS成为初学者们迈入电脑世界的桥梁。而当时就已经有以DOS系统为基础的游戏了。像《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》都游戏都曾给玩家们留下门号的回忆。DOSBOX则是PSP go可用的DOS模拟器。只要我们将已经打包好的ROM放入记忆棒中即可进行游戏。不过，DOS游戏都是用键盘操作的，键盘上的按键多多，用PSP操作起来终究有点别扭。



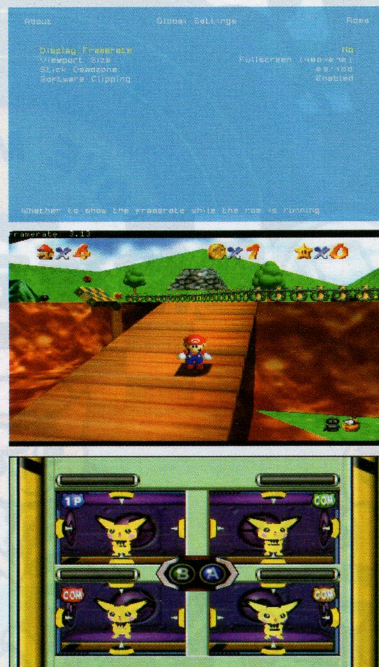


N64模拟器 Daedalus

当索尼、SEGA推出32位电视游戏主机PS和SS的时候。任天堂为了彻底压制对手，开发了采用64位CPU的主机N64。N64能同时显示百万个多边形，3D游戏效果远远好于PS。N64最致命的则是卡带作为媒体，容量小不说，成本也很高。SFC时代的亲民厂商纷纷远离，N64成了任天堂主机史上的一大败笔。



Daedalus是一款同事兼容PSP go的N64模拟器，但是模拟效果非常一般，不少游戏无法运行，即时能运行，速度也很慢。运行Daedalus后，首先进入游戏选择界面，按×键确认运行游戏。按L键可以调出系统菜单，其中Diplay Famerate是显示帧率，Viewport Size是调整画面尺寸。游戏运行时，PSP的START、L、R键分别相当于N64手柄对应按键。×、□、△键分别相当于A、B、Z键。



MUG

流行音乐 携带版

ポップンミュージック ポータブル

Konami	2010年2月4日	日版	1～4人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

pop'n music portable

ポップンミュージックポータブル

音乐游戏爱好者对“《流行音乐》系列”应该已经非常熟悉了，本系列最大的特色无疑是可爱的角色、明快且具流行感的色彩以及深奥考究的系统。虽然是首次登陆PSP平台，不过游戏的难度有增无减，由此看来开发商制作本作最主要的目的是为了满足系列支持者。

文 伊娃

玩法与操作

和主流音乐游戏一样，本系列的游戏方法非常简单，只要按照节奏，当音符（Pop君）从上方下落到达判定线时按下对应的键即可。为了照顾不太熟悉游戏的玩家，游戏提供了5键的简单模式让初学者熟悉，另外在2P BATTLE（即一机双人对战）模式中还提供了3键模式，因此初学者也可以通过该模式从最简单的按键开始学习。至于系列支持者则可以选择难度超高的7键与9键模式。游戏中无论是自由模式还是冒险模式，歌曲弹奏的成功与否都由血槽决定，每正确输入一个音符，系统会根据不同的判定奖励或扣除一定的进度，当进度到达棕色合格区才算弹奏成功。在歌曲列表页面，歌曲名的后面会显示各种符号用以说明该歌曲的演奏情况，详见右表。

图标	说明
◎	演奏过，但演奏不成功
◎	演奏成功
☆	演奏成功且BAD判定数为0
☆	演奏成功且BAD判定数为0、GOOD判定数为0

游戏的键位全部设置为难度更高的单数键位甚是奇怪，而且按键设定非常不人性化。一般来说，在传统的同类音符下落型音乐游戏中，比如由5B到7B，那么原先5B模式中的5种音符所对应的按键操作转移到7B模式中后仍然不变，而新增的两个音符则会通过其他空闲按键来完成，因此玩家可以通过练习少键位来更快地适应多键位。不过在本作中却截然不同，3种键位的操作中只有最中间的红色Pop君的按键不变（按方向右键或□键均可），而其他颜色的Pop君所对应的按键却会随着键位的增加而改变，因此每种键位的弹奏都需要花大量的时间去练习和适应。下表为各键位的具体按键操作。

5B	▲绿	▲蓝	▲红	▲蓝	▲绿				
	←	↑	□/→	△	○				
7B	▲黄	▲绿	▲蓝	▲红	▲蓝	▲绿	▲黄		
	L	←	↑	□/→	△	○	R		
9B	▲灰	▲黄	▲绿	▲蓝	▲红	▲蓝	▲绿	▲黄	▲灰
	←	L	↓	↑	□/→	△	×	R	○

冒险模式详解

除了惯有的音乐演奏模式之外，本作还特别加入了新的冒险模式，玩家要扮演美美和猫美在流行大陆上冒险，与阻碍玩家前进的角色展开对决，获得金钥匙后就能打开宝箱获得宝物了。冒险模式中拥有丰富的隐藏要素，譬如隐藏音乐等，这些是在普通的音乐演奏模式中无法获得的。

本模式中除了基础地图外，还能通过完成隐藏曲目来解禁其他3种隐藏地图，分别是暗之扉地图、光之扉地图以及无之扉地图。

游戏开始玩家需要在基础地图上按照顺序完成各个曲目的挑战，每首歌曲完成后系统都会根据玩家的弹奏水平奖励点数以及一把钥匙。在基础地图上，当角色的等级不足以开放新的区域时，还需要从DJ处花费点数参加等级考试升级，游戏中共有20个等级。钥匙用于打开地图上的宝箱，宝箱里除了隐藏歌曲外，有时还能获得重要道具，不同性质的地图中都能获得很多重要的道具。

隐藏歌曲



基础地图上光盘状的版块（如图中紫色的版块）即为隐藏歌曲，弹奏成功后该歌曲也可在自由模式中选用。在弹奏结束的画面中，右侧中间的数据表示当前已解禁隐藏歌曲数以及所有隐藏歌曲数。

DJ的作用

DJ的作用非常重要，在基础地图上获得的钥匙称之为暗之钥，使用该钥匙将基础地图上宝箱中的隐藏曲目解禁后，找附近的DJ对话即出现暗之扉地图。将暗之扉地图中的所有曲目都完成并打败BOSS后获得光之钥，并解禁宝箱中的隐藏曲目，找附近的DJ对话即出现光之扉地图。再将光之扉地图中的所有曲目都完成并打败BOSS后获得无之钥，并解禁宝箱中的隐藏曲目，找附近的DJ对话即出现无之扉地图。最后将无之扉地图的所有曲目都完成并打败BOSS后整个冒险模式才算通关。

重要道具

在基础地图和其他3种隐藏地图的宝箱中，除了能解禁隐藏歌曲和钥匙外，还能获得其他道具，且道具种类不尽相同。在基础地图中能获得4种道具：①MZD帽子，具有瞬移作用，启动后可返回当前地图的初始位置；②地图TV，开启后可通过电视观看当前大地图；③星星，分为红、蓝、黄3种颜色；④暗之钥。在暗之扉地图中能获得光之钥和防电击胶靴。在光之扉地图中能获得无之钥和能发现隐藏物品的眼镜。在无之扉地图中能获得古之卷物用于收藏。



挑战规则

游戏中挑战规则的设定相当丰富，这在同类游戏中是鲜见的，在弹奏前，玩家可从8个方面来设定挑战规则，有的很有趣，有的却非常变态，可以说从各方面满足了不同胃口的玩家。不过设定后若不能达成条件则会判定为弹奏失败。

最大连锁数

根据歌曲的长度以及Pop君的数量，每首歌曲都能达到不同的最大连锁数，因此玩家可视情况选择合适的连锁数目标。从50连锁以上到1500连锁以上共有23项条件，每项均以100连锁数递增。

得分

表示玩家在弹奏结束后必须要达到一定的分数才算弹奏成功，只能高不能低。可选的分数选项有5万分以上、6万分以上、7万分以上、7万5千分以上、8万分以上、8万5千分以上、9万分以上、9万5千分以上、10万分、2万5千分以下满血过关。无论是分高还是分低，难度都非常高，因为判定越高获得的分数就越高，因此分高的需要避免低判定，而分低的则要避免高判定才行。

区域隐藏

玩家可通过改变Pop君、判定等的形状或形态来干扰屏幕中央的游戏面板，共有11个类型：1.假Pop君豪雨：会有很多假Pop君如暴雨一样下落；2.Pop君龙卷：会一直有个龙卷风不停进行移动；3.Dark：除Pop君外游戏面板一片漆黑；4.Dance：角色在游戏面板上舞蹈以挡住Pop君；5.Lost：只显示BAD判定及BAD连锁数；6.Panic：随机显示四种判定，每种判定的连锁数均以虚假数字代替；7.炸弹：接到炸弹Pop君后即爆炸，产生的烟雾使得屏幕的能见度极低；8.上隐：Pop君上半部分隐身；9.下隐：Pop君的下半部分隐身；10.上隐+下隐：上隐和下隐共同发动；11.随机上隐+下隐：上隐或下隐或上隐+下隐随机发动。

判定

弹奏时的判定分为BAD、GOOD、GREAT、COOL四种，不过该规则只针对BAD判定和GOOD判定。包括：BAD 100以下、BAD 50以下、BAD 30以下、BAD 20以下、BAD 10以下、BAD 5以下、NO BAD和ALL GOOD。其中的ALL GOOD难到极点，除了连锁不能断外，只要有一个GOOD以外的判定哪怕是GREAT、COOL的高判定都将挑战失败。



Pop君移动

一般情况下Pop君都是以静止状态下落的，而在该规则中，玩家可改变Pop君移动的轨迹和速度，细分为13种：1.心跳Pop君：出现的形态类似于心电图；2.转转Pop君：会自动进行顺时针方向转动；3.螺旋爆走：下落轨迹为螺旋形；4.圈圈爆走：下落轨迹为圆形；5.青蛙Pop君：会像青蛙一样不停蹦跳；6.多样爆走：会随机以前面5种形态出现；7.Excite：形状和移动轨道都会发生变化；8.多样、不同形状Pop君：多样Pop君与不同形状Pop君相融合；9.两倍速：下落速度为原速度的两倍；10.四倍速：下落速度为NS的4.8倍、HS1.5～HS3的4倍，其中HS3.5～HS6均调整为HS12；11.强制半速：下落速度为NS的1.2倍、HS1.5～HS6的0.5倍；12.强制低速：下落速度为NS的0.8倍，其中HS1.5～HS6均调整为HS1.0；13.不同速度加速：下落速度会以4种方案中的一种进行加速。

Pop君形态

Pop君的形态共有12种：1.体型略小于正常大小的"小Pop君"；2.体型略大于正常大小的"胖Pop君"；3.由正常款式变为蓝白相间款的"Beat Pop君"；4.颜色全部变为白色的"白Pop君"；5.颜色不变但形状会被随机放大、缩小、拉长、压扁等的"不同形状的Pop君"；6.变成所玩歌曲对应的角色的头像的"Char Pop君"；7.颜色不变但外形会随机变成心形、角色头像、五角星等的"多样Pop君"；8.各键位的颜色会随机改变的"谜色Pop君"；9.体型比小Pop君更小的"微小Pop君"；10.外形变为心形的"Lovely"；11.上方会增加两个分身残影的"纵分身"；12.左右侧会各增加一个分身残影的"横分身"。



面板移动

玩家可通过9种设定来改变游戏面板：1.上下压缩：面板被上下压缩；2.左右压缩：面板被左右压缩；3.上下压缩&压缩：压缩程度比上下压缩还要大；4.左右压缩&压缩：压缩程度比左右压缩还要大；5.上下逆转：面板会上下颠倒，Pop君的移动变为由下至上；6.地震：面板会不断震动且微微变形；7.浮动判定线：判定线会上下浮动；8.更浮动判定线：判定线浮动的幅度比浮动判定线还要大；9.胖判定线：判定线比正常时要粗。

其他

该规则是针对判定和血槽作出的系列条件，共有5种类型：1.GOOD变BAD：所有GOOD判定都一律视为BAD判定。2.COOL or BAD!!：只有COOL和BAD判定，而GOOD和GREAT都一律视为BAD判定。3.HELL：血槽奖励变得比正常要少，而血槽扣除则比正常要多。4.更HELL：血槽奖励变得比HELL更少，而血槽扣除则比HELL更多。5.DEATH：只要出现BAD判定则血槽清空，并判定弹奏失败。

ModNation RACERS

RAC	摩登全民赛车 ModNation Racers		
SCEA	2010年5月21日	欧版	1～6人
39.99欧元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

文 伊娃

本作是《小小大星球》和《马里奥赛车》的创意结合体，不仅可以像乱斗赛车游戏《马里奥赛车》一样在游戏中使用道具去阻碍对手，也可以像《小小大星球》一样自制关卡，可以说本作是首部完美呈现GAME3.0游戏精髓（游玩、创造、分享）的作品。优秀的自制关卡系统和丰富的素材是游戏最吸引人的地方，另外，比赛前过场动画以及解说员的激烈解说让比赛的气氛猛涨，而比赛后解禁的道具和奖杯让人成就感十足。

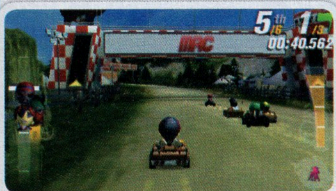
操作表

按键	操作
←→/滑杆	方向盘
↑	侧边撞击临近的对手
↓	冲撞
L	刹车/倒车
R	油门
△	氮气加速
□	使用道具
×	轻按为跳跃、连按两下为超级跳跃、按住为甩尾
○	使用护盾

比赛模式

比赛模式分为单人比赛、生涯模式和多人联机比赛。单人比赛有动作竞赛、纯比赛和生存赛三种类型的比赛模式，起初玩家可于单人比赛中对各种比赛技巧进行练习，并尽量熟记各地图的详细路径，想要迅速上手的玩家都必须要遵守这两点。

生涯模式是主模式，每个关卡都提供了3项挑战项目，即过关条件、额外条件以及奖励。首先玩家必须要完成每关相应的过关条件才能解禁下一关，比如拿到前三名的名次等；其次，每个关卡还附带了更高级的额外条件，比如在比赛中车辆达到了最高速或是完成了某特定动作等，条件达成后就会有相应的道具奖励；最后，游戏还非常厚道地为玩家准备了独特的成就收集系统，通过坚持不懈的挑战，达成该成就的解禁条件后就能获得奖杯了，难度虽然很高但这却是真正的赛车游戏爱好者们最重视的环节。



多人联机模式中除了包含玩家之间面对面的对战以外，还提供了线上联机功能，这样玩家就可以上网与其他网友对战了。

社区模式

在这个模式中玩家可以将自己设计的作品与全球的玩家共享，也可以使用下载模式下载其他玩家的优秀作品，总之无论你是想上传还是下载都可以随心所欲地操作，如果你有着这方面的独特天赋，可别吝啬展示哦！

设计模式

这是本作的招牌内容，在这里玩家可以切实体验到制作的乐趣。游戏为广大玩家提供了比《小小大星球》中还要丰富得多的素材，从角色到赛车到地图，每个细节都应有尽有，例如皮肤71款、眼睛455款、嘴巴330款等，况且左右眼和左右耳都可以分别选择不同的类型，绝对惊艳到让你咋舌。初期时素材库里面现成的素材玩家都可以随便使用，标有锁头图案的表示需要玩家通过比赛来一一解禁。设计模式细分为Mod工作室、赛车工作室和赛道工作室，具体的操作方法以及素材数量后文详细解说。



Mod工作室

在这里可以给当前的Mod进行进一步的着装打扮，分为预先制作（25款）和菁英制作（18款），预先制作中的都是基本款套装，可自由挑选，而菁英制作就是给Mod穿上另类的套装，需要在游戏中解禁。

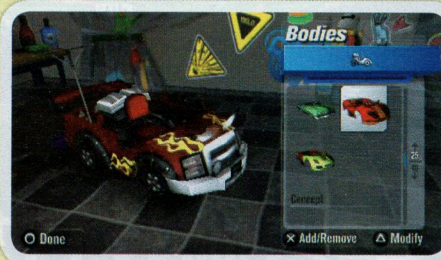
玩家也可以新建一个Mod，在初始画面，可以按△键进行随机装扮。进入工作室，玩家可以从衣服、语音、头部、外观、小配件5个方面进行设计。衣服分为上身（62款）、下半身（62款）、手部（36款）和鞋类（47款）；语音共有12款；头部分为左眼（455款）、右眼（455款）、嘴巴（330款）、鼻子（127款）、右耳（103款）、左耳（103款）、头发（49款）和胡子（13款）；外观共有71款；小配件分为配件（34款）、头盔（73款）、眼部（22款）和面具（25款）。其中的外观设计中有一个独有的操作，就是选择好皮肤后，还可以按△键进行颜色上的修改。



赛车工作室

在这里可以给当前的赛车进行进一步的着装打扮，分为预先制作（20款）和菁英制作（18款），预先制作中的是基本款，而菁英制作的则是需要解禁的另类款。

也可以新建一辆赛车，并从贴纸、零件、配件、车身4个方面对赛车进行改造。贴纸分为前面板（240款）、右面板（240款）和左面板（240款）；零件分为悬吊系统（9款）、尾翼（25款）、座椅（26款）、轮胎（40款）、方向盘（25款）和引擎（24款），其中的悬吊系统共有5种类型，分别是偏低悬吊系统、升起式悬吊系统、开轮式、后倾和前倾；配件分为天线（15款）、车盖（25款）和车牌（15款）；车身分为7种车型40款，车型有大力马车、卡通车、特殊车、概念车、越野车、赛车和改装车。其中的车身以及零件中的悬吊系统和轮胎都可以按△键进行颜色上的修改。



赛道工作室

赛道的设计最为深入，因为玩家需要在一片荒地上设计出赛道，素材的选择以及摆放的位置等所有细节都需要玩家亲力亲为，选择New可新建赛道，而选择Edit即可编辑系统中现有的赛道，初期一共只有4种地形可以选择：阿尔卑斯山、沙漠、海岸和丛林，随着生涯模式的深入会一一解锁其他地形。按R键配合滑杆可以开着小车四处跑，停下来后按下L键就能定下起始门框的位置，然后就是赛道的延伸了，按△键即可完成。接下来玩家可对赛道的各个方面进行设计和编辑，以下为大家介绍详细的操作方法。

修整赛道

边坡：修改赛道左右倾斜的坡度，□键为内高外低，×键为外高内低；升降机：改变赛道的高低坡度，□键为凹陷，×键为隆起；宽度：改变赛道的宽度，□键为缩窄，×键为加宽；路肩：改变车行道外缘至路基边缘的带状部分的材质，×键为放置，△键为取消，←→为选择区域（一侧或两侧），有3款可选；护栏：改变护栏的款式，×键为放置，△键为取消，←→为选择区域（一侧或两侧），有5款可选；路面：改变路面的材质，×键为放置，△键为取消，有4款可选。

放置物件

可以在赛道上或赛道周边放置各种物件，比如观众、障碍、道具、数目等，×键为放置，△键为取消，共有203个可选。

修整地形

修整赛道外（护栏之外的区域）的地形，即隆起高山，按×键为隆起，有8种形状可选。

涂绘地面

改变赛道周围的地面的材质，□/○键可调节光标的范围，有5种款可选。

天空设定

通过改变太阳的位置来设定天气，共有4种天气可选：高山清晨、高山蓝天、高山阴天、高山夕阳。



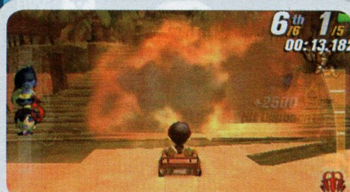
各种赛车技巧

起跑

本作有着快速起跑的设定，当闪过三盏倒数彩灯后，再在三盏彩灯全部亮为绿灯的刹那按下油门，便可以超高速超越前面的对手。

道具

赛道上的特定位置会不断补充各种道具，道具的种类分为攻击、加速和陷阱三种，收集到后即可按□键使用。不过玩家每次只能携带一个道具，用掉后才能收集下一个。



护盾与氮气加速

在看到对手在前方道路上放置的炸弹或是对手正在对自己发射火箭弹的时候，启动护盾即可抵挡所有攻击，不过护盾受能量槽的影响，当能量槽耗尽时护盾就自动关闭了。氮气加速也需要消耗大量能量槽，按住△键启动后就可以获得极高的速度，如果在能量槽耗尽之前松开△键就会恢复原速，且不再消耗能量槽。

能量槽的积蓄

可从多途径进行积蓄：a.在沟壑间大起跳时，当车辆处于空中滑翔阶段时，使用方向键来做出各种花哨的动作，这样就能快速地积蓄了。另外，在某些大坡度顶端跃起也会有一小段时间做动作。b.漂移。c.成功攻击到敌人或是完成一圈比赛后也会积蓄能量槽。

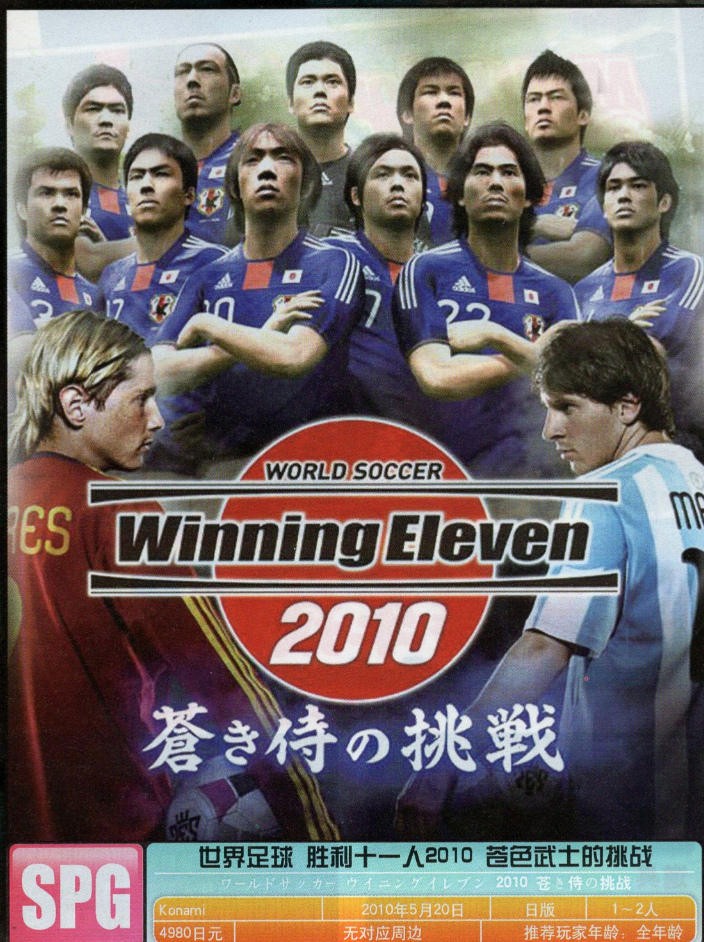
成就一览

比赛

成就名	获得条件
暖身赛	赢得第一场赛事
暴力巡回赛赢家	赢得暴力巡回赛
山脉巡回赛赢家	赢得山脉巡回赛
残酷巡回赛赢家	赢得残酷巡回赛
横越大陆巡回赛玩家	赢得横越大陆巡回赛
激进冲刺	行驶过100个加速垫
多才多艺	在所有游戏模式中赢得比赛
甩尾高手	合计甩尾1000次
漂亮甩尾！	甩尾经过终点并获得胜利
超越99999！	合计获得100000点甩尾积分
闪躲雷射！	完成赛事并没有任何擦撞
慢慢来	在不使用冲刺或加速垫的情况下赢得一场动作赛事
和平使者	在不使用任何武器的情况下赢得一场动作赛事
武器大师	在游戏中使用过每个类型的武器
暴力车手	在游戏进行中侧边撞飞3名对手并获胜
暴走车手	侧边撞击75个对手
拿出护盾！	使用护盾成功防御20次
头部旋转	连续旋转7次并成功着陆
生涯赛之王	完成生涯模式
不容置疑的赛车	在生涯模式中完成所有激战赛挑战
史上最佳车手	完成所有生涯赛挑战

制作

成就名	获得条件
赛道设计完成	在赛道工作室制作第一条赛道
最初的个性	在Mod工作室制作第一个作品
技工	在赛车工作室制作第一辆赛车
赛道改造者	在赛道工作室改造下载的赛道
赛车改造者	在赛车工作室改造下载的赛车
Mod改造者	在Mod工作室改造下载的Mod



SPG

世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 苍き侍の挑战

Konami	2010年5月20日	日版	1～2人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

今年是世界杯年，各种足球游戏层出不穷，老牌足球游戏《胜利十一人》自然也不甘寂寞，在PSP平台推出了这款《世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战》。下文是笔者游戏过程中的一点心得，希望对刚接触此系列的玩家提升水平有所帮助。

文 SWB

基础简介

操作

键位	进攻作用	防守作用
滑杆／方向键	方向控制	方向控制
START	调出菜单	调出菜单
SELECT	调整攻防意识	调整攻防意识
×	短传	近距离断球
○	长传／传中	铲球
□	射门	命令队友包夹防守
△	传身后球	守门员出击
L	寻求配合	切换控制球员
R	加速跑	加速跑

注：特殊操作在比赛菜单里可以看，这里就不一一列出了。



游戏模式

日本队挑战：从日本队的角度体验世界杯流程，可以选择使用整支球队或扮演单个球员，比赛包括了预选赛和决赛连个阶段。

欧洲冠军联赛：选择一只取得欧冠资格的俱乐部球队，从小组赛开始，一步一步前进，最终获得欧洲冠军联赛冠军。

比赛模式：自由选择自己使用的球队和对手，进行一场友谊赛。

网战模式：通过PSP联网，和好友进行一场友谊赛。

一球成名：扮演一名初出茅庐的小球员，加入一支欧洲的俱乐部，像现实中的球员一样，通过训练和不断的比赛提升能力，最终成为叱咤风云的知名球员。

大师联赛：选择一只球队，在随机组成的联赛里进行比赛，最终目的是成为世界第一的俱乐部。

联赛模式：在英超、法甲、意甲、西甲、荷甲任意一个联赛中选择一支球队，进行一个赛季的比赛，最终目的是获得所在联赛的冠军。

杯赛模式：可以选择世界杯或者洲际杯，从能够参加该项杯赛的球队中选择一支球队，最终获得该项杯赛的冠军。



基础技巧指南

球员的选择

要赢得比赛首先得熟悉自己的球队和队员，如球队的技术特点、有哪些能力出众的球员、哪个位置相对薄弱等等。这里不仅仅是对现实球队的了解，也要结合游戏中的设定，充分参考他在游戏里的能力来进行选择。下面是选拔各个位置的球员所需参考的能力。

守门员：**守门能力**、身高、防守意识。身高低于180CM的门将除非守门能力异常出众，否则尽量不要使用。

中后卫：**防守意识**、**身体平衡**、身高、反应。两名中卫一定要有一个高中卫，另一个最好选择灵活性较强的（如卢西奥+萨穆埃尔）。

边后卫：边后卫有两种选择，一种是边卫助攻，一种是安心防守，如果利用边卫助攻的话要求速度，带球精度，长传精度。防守型边卫的要求和中后卫差不多，但是不需要身高。

后腰：双后腰标准的话，一名组织进攻，一名负责防守，组织进攻者需要短传精度，长传精度，配合能力，**组织能力**。防守型后腰的要求和中后卫相仿，本作中两个位置的球员基本上都是可以互换的。

边前卫：进攻意识，和速度有关的一切能力（**加速度和最高速度**），长传精度，长传速度。

前腰：进攻意识，**短传精度**，短传速度，组织能力，带球精度，射门力量。

前锋：进攻意识，**射门精度**，射门力量，身体平衡（或者敏捷性，两者兼得的前锋代表是伊布拉希莫维奇）。

挑选球员最好按照上面说的能力标准来进行，红字表示重要能力，不可或缺，其他能力稍有欠缺也无妨。另一个标准是特技，特技能够在一定程度上弥补数据上的缺陷，但是不能太依赖，因为一个有“射手”特技、射门60的前锋不会比没有特技、射门90的前锋射门更具威力，还有就算有“点球手”特技，射门精度太差的话也不能保证很高的点球命中率。

进阶指南

攻击

上面介绍的两种战术足以对付弱小队伍，但是想战胜强大的对手的话，单凭这两套战术是不行的（无论是对人还是对AI）。

通过初级阶段的积累，相信大家对基本操作已经很熟练了，这时我们可以追求一些配合，毕竟足球是11个人的运动，单打独斗非常容易被对方防死，集体力量在进攻中尤其重要，想战胜强大的对手就要调动球队所有的人。

有没有阵地战能力是初级玩家和中级玩家的分界线。在阵地战的时候，由于对方防守球员都到位了，如果直接突破的话很容易一头扎进对方的防守队员怀里。最好的办法是通过传球调动对方的防守球员，具体的方法是边中结合，比如我们带球在边路发现对方比较密集的话，可以传球给中路的球员，中路几脚传递之后对方的防守重心就会转移到中路，这时候立即按△键直传给边路球员，这样边路就是一片开阔地，很容易突破，这也是破解密集防守的技巧之一。另外还要多利用远射，从边路往中路传，然后由插上的球员远射也是经常会用到的技巧，一旦打在球员身上球路产生偏差很容易造成守门员反应不及。

另一个比较常用的技巧是传过顶球，当我方边路球员速度有明显优势，直接按下L+△挑传，我方球员就很有希望把对方挤到身后。而如果我方进攻球员和对方交叉在一起的话，挑传过顶很容易造成单刀机会，这时连按□键有很大机会可使射门技巧出众的进攻球员先出一脚捅射。

反击的时候战术比较简单，就是能快则快。一旦得球迅速利用短传交给我方速度较快的攻击球员，这时候对方防守球员没到位，很容易形成单刀。单刀的时候面对门将不要急于射门，反正对方没有别人，可以晃开角度再射，急于射门很容易把球打到对方出击门将的身上，白白浪费机会。



防守



俗话说“进攻赢得比赛，防守赢得冠军”，可见防守的重要性。防守是赢得比赛的关键，“比对方少丢一个球”比“比对方多进一个球”更重要。要玩好《WE》防守也是一门必修课。

首先是要清楚本作的两种防守方式：断球和铲球。断球是比较文雅的防守方式，虽然容易被对方盘过，但胜在断下球之后能立即发动反攻；另一种方式是铲球，动作很大，容易造成犯规，但是一般都能把球留下。比赛时要根据具体情况来选择防守方式，比如在我方防守队员基本到位的时候就不必要铲球，给对方任意球甚至自己吃一张牌都是不合算的，这个时候按×键的断球能给对方造成干扰，对方一旦把球趟大就给后面的防守队员制造了断下球的机会。相对地，当对方发动快速反击的时候，眼看就快形成单刀时就得立即放铲中断对方的进攻，而且铲得越早越好，千万不要让对方进禁区，这样即使得牌也是值得的。

另外需要注意的是□键组织围抢的应用，围抢可以把对方球员围在中间，一人一脚下来很容易断下球，但是如果围抢队员过多，就会造成防守真空地带，对方分球出来的话就很危险了。一般来说，如果对方在边路的话，全力围抢比较安全，但是如果对方在中路带球就不要全力围抢了，两名球员夹抢即可，剩下的球员还是坚守自己的防守位。

在本作中，解围的重要性不大，我们在己方禁区里得球的话不要急于大脚开球，而是要用短传传出去给攻击线的球员，以免浪费反击的机会。但是要注意避免在自己的后场带球，由于本作的AI的问题，我方拿到球后其他队员就会全部向前压，这时候太粘球的话一旦被对方断球很容易造成防守线的崩溃。

最后要讲解的是关于门将出击的时机问题，有的时候球在禁区外滚动，对方球员在追，这时候不要出击，因为在禁区外我方门将不能用手，很容易被对方晃过打空门，等对方进入禁区之后再扑比较合适。对方的单刀球一定不要急于出击，等对方进入射门的位置之后再出击，节奏有一定的变化比较容易扑到球。

打法

选好球员后要就得决定打法了，对于初次接触《WE》的玩家来说，不必追求多么华丽的配合，找最简单的打法取胜即可。最简单的方法有两种——边路传中和个人突破。

前一种打法需要一名速度比较快、长传能力出众的突破型球员，还有一名头球能力出众、身体强壮、身材较高的前锋。把突破型的球员安插在边路，只要拿到球，就想办法给到他脚下，然后闷头直线突破至对方的底线附近按下○键直接传中，然后不断地按□键尝试射门，只要前锋能顶到，基本上就能造成威胁。

第二种战术需要的只有一名能力出众的攻击手，让他拿到球就开始突破，无论是中路还是边路，突破到禁区里就射门，射门能力不俗的话很有可能得分，不直接得分的话也有可能造成守门员脱手，方便其他队员补射，但是这种战术对球员的个人能力有着非常高的要求，除了攻击能力之外，还要求能够支撑反复冲击的体能，只适合皇家马德里和巴塞罗那这些强力球队。

熟悉掌握上面的两点诀窍，基本就可以击败比自己弱的球队了，下面介绍的技巧将帮助大家晋升为中级玩家。

小技巧

1 本作门将们的眼神似乎不太好，禁区内的射门时如果门将和射门球员之间还站着别人的话（无论哪一方的球员），门将都会视若无物地不做扑救，因此禁区内回传给身后插上的球员然后马上射门是一种比较讨巧的射门方式。

2 进攻能力比较强的后腰（如皮尔洛，布斯克茨，阿隆索等等）在插上助攻时，禁区正面用20%以下的力度射门，球会像出膛的炮弹一样贴着地面高速飞进球门，这种射门门将也是几乎无能为力的，只要射在门框范围以内几乎都能进球。

3 如果射门或比较离谱的传中打在门梁上沿向上弹出并落在场内，这时不按△控制门将出击拿球的话，门将多半会看着球滚动而不做任何事，即使那个球往门里滚也不会扑救。

4 罗纳尔迪尼奥（巴西/AC米兰）的转身速度非常快，在禁区里经常可以一个向后转身就晃开所有的后卫并且还给自己留出相当大的空间，类似的情况还有梅西（阿根廷/巴塞罗那），可以多加利用。



5 本作的禁区内横传被削弱了不少，一般只能传到一些不靠谱的地方去，但是有一种情况例外，就是当我方前锋在禁区里站住了没有移动的时候，马上短传，站住了的前锋马上就可以获得无人盯防的射门机会。

6 有一些球员非常神经刀，经常可以在不太可能的地方射门得手，比如离门30米处或者非常偏的任意球，如果打不开僵局的话可以用这些球员试试手气：马克西罗德里格斯（阿根廷/利物浦）、布斯克茨（西班牙/巴塞罗那）、阿尔维斯（巴西/巴塞罗那）、麦孔（巴西/国际米兰）、罗纳尔迪尼奥（巴西/AC米兰）。

7 大师联赛中如果选用老将过多的球队（如米兰双雄），那么第二个赛季开始后可能面临无人可用的尴尬局面，而由于此时球队名气还不足，大牌球员也不肯来，为了填补空缺，大家可以试着去阿森纳挖墙脚，那里的球员能力不低，成长性一般不错，更关键的是，要价很低而且都有转会的欲望，多掏钱吧。

8 一些目前发现的在大师联赛里成长性比较高的球员名单：帕托（AC米兰/前锋）、布斯克茨（巴塞罗那/后腰）、巴洛特里（国际米兰/边锋）、森本贵幸（卡塔尼亚/中锋）、水野晃树（凯尔特人/边前卫）、佩德罗（巴塞罗那/前锋）、埃文斯（曼联/中后卫）、皮克（巴塞罗那/中后卫）、阿夸弗雷斯卡（热那亚/前锋）、迪玛利亚（本菲卡/边前卫）。

9 和电脑踢点球的时候，踢中路下方几乎是百发百中，当然不要试图和人对战的时候用这招。

文 乌冬

欢迎来到艾鲁村

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

Capcom年度大作《怪物猎人 携带版 3rd》虽然还未公布发售，不过作为外传的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》就已率先和各位猎人见面了。游戏以《怪物猎人》里可爱的猫猫艾鲁为卖点，大打休闲牌，如果对正统作品的打打杀杀已感到厌倦，不妨就在艾鲁村里体验一下温馨的乡村生活吧。

ETC	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村		
	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村		
Capcom	2010年8月26日	日版	1～4人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

游戏玩法

本作的目的很简单，就是不断召集猫猫到艾鲁村来，使村子变得热闹。想召集同伴就必须得先发展村子，发展村子需要一种叫作PP的点数，可以用各种素材在记录系处选“ぽかぽかポイントショップ”换取，而素材则是通过采集、耕种、钓鱼、网虫等的途径获得。有了PP后，就可以在记录系处选“设施扩张ショップ”建造或升级各种村设施了。随着村子的发展，就会有更多的猫猫到村子里来了，而这些猫猫也会发挥自己的特长，为村子的发展做一份贡献。

操作	
滑杆	移动
方向键	改变表情
L	开启/关闭村子情报
R	结合滑杆可跑步
START	菜单
SELECT	暂停

画面解说



①时间：游戏以日为单位，槽的增长代表了时间的经过，槽满为一日。

②村子情报：按L键可调出村子情报，由上至下分别是日数、今日采集运、当前PP、当前同伴数和友好度总和。值得一提的是今日采集运，采集运每天都会在1～5星间随机变动，星数越高时采集、耕种、采矿等活动获得贵重素材的几率越高。

③按键提示：接近村民时就会出现按键提示，根据角色不同按键的作用也不一样，一般为○为对话、△为开启角色的特殊菜单、□为赠送礼物、×统一为取消。

设施介绍

集会 包括了集会所外部和集会所内部两个部分，集会所外部开始只有记录系，当建立了集会后，交易和联机功能才会陆续开启。集会所内部主要就是用来接取各种探险任务的，初级的集会所只能接下位任务，当把集会所升级后会追加上位任务，另外当特定的猫猫加入后，还能使用换装、爆弹屋和厨房等功能。

农田 主要用来获得各种野菜系的素材，采集野菜得先在农园长处用“田の肥料”换取收获次数，一个“田の肥料”可以收获20次。农田升级后获得的野菜种类和珍稀度增加。



渔场 主要用途就是钓鱼，以获得各种鱼类素材，钓鱼得先在渔场长换取钓鱼次数，一个“钓りのエサ”可以钓20次，渔场升级后出现的鱼种类和珍稀度增加。钓鱼的方法和《MHP2G》一样，抛竿后要看准鱼上钩后才可收竿，太早或太迟都是钓不起来的。

牧场 可以用来收集畜牧素材，用一个“牧畜の饲料”换取10次采集次数。和农田和渔场不同，牧场升级只是增加面积，畜牧的动物还是得玩家自己在探险任务中捕获的，除了一开始的コポポ外，还可以在上位任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中捕获ヒナ。

采掘场 各位猎人都不会陌生的采掘场，不过这里采掘用的不是铁镐，而是“采掘の油”，用1个“采掘の油”可以换取10次采掘次数。采掘场升级后获得的矿石种类和珍稀度增加。

捕虫场 同样是系列里必不可少的设施，本作里捕虫需要的道具是“虫捕りのミツ”，用1个“虫捕りのミツ”捕10次。捕虫场升级后获得的昆虫种类和珍稀度增加。

长屋 没有特别的作用，主要就是当村子的猫猫多起来后，可以用来安置这些猫猫。长屋升级后楼层和房间数量增加。

祭坛 当游戏时间经过12日时マツリ会出现在广场上，和她对话并支付3000PP可设立祭坛。设立祭坛后一日的时间会延长，并且可以在マツリ处花费PP来举办宴席，宴席可以提升参与者的好感度。不过要注意的是一旦举办宴席一天就会强制结束，所以举办前得保证一日的工作都做完了。祭坛升级后举办宴席规模也会加大，可招待更多的猫猫。

小猪公园 用于安置村里的小猪，并且可以在园长处参加小猪竞速以赢取各种素材。另外当占卜师成同伴后，还可以在她这里占卜运势。





村民任务

和头上有黄色省略号标志的猫猫对话有时可以接到任务，一般只要完成了任务，委托的猫猫就会加入成为同伴。由于部分村民任务的完成与否还会影响到各村设施的使用，所以以下面给出这部分村民任务的完成方法，方便大家参考。



记录系チュートリアル

委托人：记录系　所在地：集会外部
任务内容：用道具换取PP

说明：熟悉PP交换流程的任务，艾鲁村的有许多采集点（如草丛、海带、蘑菇等），调查这些地方就可获得素材，获得素材用△键和记录系对话，在“ぽかぽかポイントショップ”一项里用刚才获得的道具换取PP。完成任务后记录系成为同伴，并且可以使用记录系的△键菜单功能。

プーギーを连れてきて

委托人：园长　所在地：广场
任务内容：带1只小猪给园长

说明：小猪在牧场里，直接将小猪用□键抱起送到园长处放下就可完成任务。完成任务后就可以自由地骑或抱小猪了。



农园长クイズ

委托人：农园长　所在地：农田
任务内容：回答农园长的问题

说明：首先要在问题的类型一项里选“野菜”，这样农园长才会开始提问，问题的答案可参考下表，注意问题每天只能挑战一次，如果答错的话就得第二天再来。完成任务后农园长成为同伴，并且农田也可以使用了。

问题	答案
きゅうりの旬はいつだか？	夏
じゃがいもはどこの部分を食べているだ？	ちかのクキ
オイラの婚约者はどっちだ？	大根役者

渔场长のお愿い

委托人：渔场长　所在地：渔场
任务内容：将1个“钓りのエサ”交给渔场长

说明：在采集点获得钓りのエサ后再和渔场长对话即可。完成任务后渔场长成为同伴，并且渔场也可以使用了。

采掘场を作ろう

委托人：采掘长　所在地：牧场
任务内容：将3个“采掘の油”交给采掘长

说明：从村子的各采集点可获得采掘の油，另外如果已经开启了渔场，也有一定几率在钓鱼时获得。完成任务后采掘长成为同伴，并且采掘场也可以使用了。

虫捕り系の大事なモノ

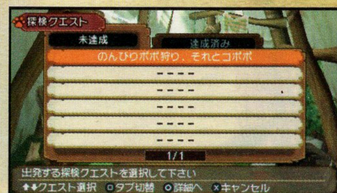
委托人：虫捕り系　所在地：牧场
任务内容：将“大事な虫捕りあみ”和“大事な虫捕りかご”交给虫捕り系

说明：接了任务后到渔场钓鱼就有一定几率钓到“大事な虫捕りあみ”，将“大事な虫捕りあみ”交给虫捕り系后他会请求玩家帮他找到“大事な虫捕りかご”，同样在渔场钓到交给他就可完成任务。过后虫捕り系成为同伴，并且捕虫场也可以使用了。

コポポ探し

委托人：マキバ系　所在地：牧场
任务内容：带1只コポポ给マキバ系

说明：コポポ可以在下位探险任务“のんびりポポ狩り、それとコポポ”中捕获，抓到コポポ后再和マキバ系对话即可。这个任务后マキバ系成为同伴，并且牧场也可以使用了。



プーギーパーク开园

委托人：园长　所在地：广场
任务内容：带4只小猪给园长

说明：这个任务要完成“プーギーを连れてきて”才会出现，这次园长的要求是4只小猪，不过因为村里已经没有小猪了，得用食物吸引新的小猪前来。小猪喜欢的食物可以在农园长处问到，接着再到长屋猫婆婆旁的石像处设置“サツマノイモ”就可以了，这样小猪就会每天随机出现。完成任务后园长成为同伴，并且过几天小猪公园就会开放。

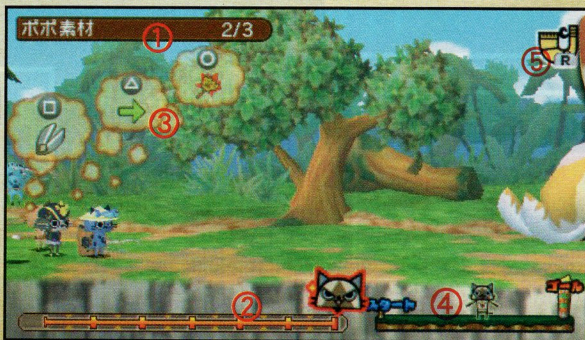
探险任务

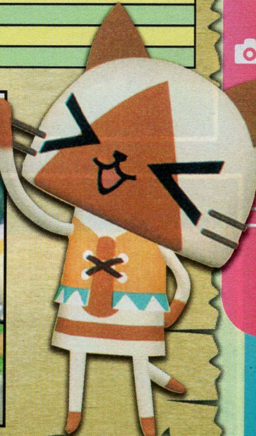
当有了集会后，就可以在这里接取探险任务了。和正统作品不同，本作的探险任务是以选择指令的方式进行的，任务中猫猫们会给出各种提案，玩家要做的就是根据当前的情况选出正确的提案来引导猫猫们行动。另外游戏中的猫猫都有疲劳度（おつかれ度）的设定，参与任务会使疲劳度增长，导致猫猫的行动效率下降，只有随着日子的经过或食用集会厨房的猫饭才会恢复。

职业	特征
ハンター	擅长战斗的职业，攻击力比其他职业高，是狩猎任务的首选
钓り师	擅长钓鱼的职业，在任务的钓鱼点有较高的几率获得珍稀鱼素材
虫捕り屋	擅长捕虫的职业，在任务的捕虫点有较高的几率获得珍稀昆虫素材，并且可以使用投掷提案
菜园家	擅长采集的职业，可使草、蘑菇等采集点的收集速度增加，另外还可使用睡觉提案来回复干劲槽，并且睡觉回复的干劲槽也比其他职业多
饲育系	剥取怪物素材时获得珍稀素材的几率提高，另外还可以使用催眠提案使怪物睡着
音乐家	可使用唱歌指令恢复队伍的异常状态
料理人	可烹调蘑菇系的道具，令食用的回复量增加，另外毒蘑菇和麻痹蘑菇经过烹调后也可以食用
交易家	可以发现隐藏在暗处的怪物，以便发动先制攻击
タル投げ师	可投掷大威力的炸弹的职业，炸弹需要在集会的炸弹屋处购买，当没有炸弹时则是投掷低杀伤力的石头
探险家	在任务的采掘点有较高的几率获得珍稀矿石素材，并且采掘的速度加快

探险任务画面解说

①任务目的：一般是获得素材或打倒怪物的数量，达成目的再到达终点任务即为成功。
②干劲槽：可以理解为队伍的总HP，当猫猫遭到攻击就会减少，减为0时任务失败。
③提案：当队伍猫猫数量大于三只时最多有三种提案可选，分别对应○、△和□键，根据队伍猫猫职业的不同，可选的提案也会有所区别，各职业的特点可参考上表。
④路程：任务的长度，当猫猫到达终点时任务结束。
⑤角笛：当猫猫不给提案或觉得当前的提案不适合时，可以按R键吹响角笛让猫猫重新提案，不过代价是会减少少量干劲槽。





ACE COMBAT X2 JOINT ASSAULT
エースコンバットX² ジョイントアサルト

天空战火

继《皇牌空战X 诡影苍穹》在PSP上大获好评后，第二作《皇牌空战X2 联合突击》再度出击，这次玩家同样要驾驶战斗机翱翔天际，执行各种各样的飞行任务。本作在操作系统方面作出重大变革，更建议的操作方式让未曾接触该系列的玩家也能快速上手，加上利用PSP无线联机功能，支持全任务联机作战，无疑是PSP上最出色的空战游戏之一。

文 酷洛洛

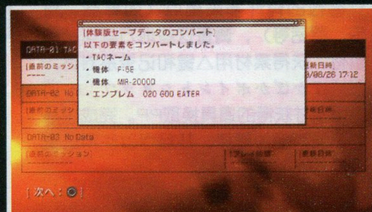
STG	皇牌空战X2 联合突击 エースコンバット X2 ジョイントアサルト		
NBGI	2010年8月26日	日版	1～8人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

语言切换技巧

本作日版其实同时包含了日语和英文两种语言，就连语音也分为日英两种。如果玩家当前的PSP系统语言不是日本语，进入游戏后系统会自动辨认为英文版本，并且按照欧美游戏的习惯以×键为确定、○键为取消。因此如果玩家想使用日语界面，只需将PSP的系统语言设置为日本语即可。

体验版的继承内容

如果玩家的PSP记忆棒内有《皇牌空战X2 联合突击》试玩版的存档，在正式版读取后将可以继承试玩版的昵称，并且可以提前获得战机F-5E和MIR-2000D，以及《噬神者》的机身徽章（GOD EATER），因此玩家在进行本作时不妨先体验一下试玩版。



普通操作模式与专家操作模式的区别

本作的普通操作模式（ノーマル）取消了过去水平翻转、垂直配平等调整操作，让操作方式彻底简单化，当然如果玩家还是习惯过去的操作方式，可以在操作设定中选择专家操作模式（エキスパート）。

关于两者在使用上的区别，由于普通操作模式取消了机体翻转和左右舵的微调，在左右转向时更加灵活，加上整个配平动作均由电脑操控，也不会让玩家有眩晕的感觉。



▲普通操作模式更利于左右转向。

而专家操作模式则要求玩家要有更细腻的操作技巧。由于机体左右转向前需要事先进行翻转动作，在躲避导弹，追击敌机时都要预先计算。不过专家操作模式有点是普通操作模式无法代替的：当敌机在下方盘旋飞行，单凭俯冲下降的速度往往难以进行咬尾，这时我们就需要将机体180度翻转，再借助上仰动作的高爬升率进行翻转俯冲。由于普通操作模式不能直接翻转，因此也无法完成此动作。

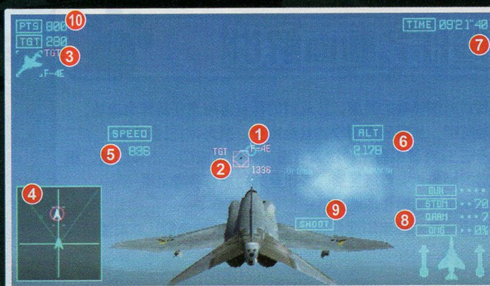


◀普通操作模式更利于左右转向。

操作说明

按键	动作(通常模式)	动作（专家模式）
滑杆↑	下降	俯冲
滑杆↓	上升	上仰
滑杆←	左转	左翻转
滑杆→	右转	右翻转
方向键↑	攻击或支援申请	攻击或支援申请/向下配平(B配置)
方向键↓	回复	攻击或支援申请/向上配平(B配置)
方向键←	–	左舵
方向键→	–	右舵
○	导弹	
×	目标切换（长按锁定视觉）	
□	切换武器	
△	机枪	
L	减速	
R	加速	
L+R	自动导航	
SELECT	雷达/地图	
L+R+SELECT	切换视角	
L+R+摇杆	改变镜头方向	

画面解说



①**准星**：用于瞄准目标，当与目标的距离到达机枪有效范围时，会自动变成机枪准星，不同的特殊武器准星也各不相同。

②③**锁定框**：方框显示为当前锁定的目标，其右下方会显示与目标的飞行距

在PSP上滚滚蔓延！

关于机枪

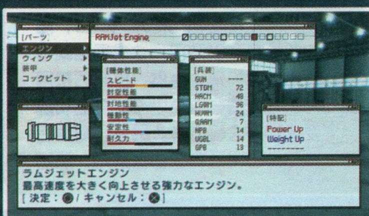
机枪是每台机体默认配备的武器，但各位可不要少看这“民工级”武器。虽然射程短，但胜在不设弹数限制，而且威力也不错。在追尾缠斗、对地接近战和缺少导弹等情况下相当实用，机枪的有效锁定射程为800以内，进入有效范围时其实不用正准目标也能打中。而遇上相对静止的目标，1000左右的射程也能对目标造成伤害。

机体武器的开启



武器的开启与玩家使用该机的次数有关。初期的机体都只配备两种特殊武器，但在游戏的一定阶段内，玩家使用该机体的次数增加，可以购买的武器也逐渐增多，因此如果希望自己喜欢的机体拥有更强的武器，就要多多使用了。

改造系统



当完成Misson 05后，玩家就可以开始为机体进行改造，零件分为引擎、机翼、装甲、瞄准镜四大类。玩家可以通过更换零件来强化机体，但并不是更换零件后所有能力都会上升，每个零件都属于自己的特性，能力有升有降，也有部分零件带特殊效果，改造前要考虑机体的特性进而取舍。

零件作用说明

引擎（エンジン/Engine）：主要提升速度的零件，也会影响到机体的机动性、安定性和耐久力。

机翼（ウィング/Wing）：用于平衡机动性与安定性的零件，多为提升，也会影响到机体的速度和耐久力。

装甲（Aromor）：主要提升耐久力的零件，也会影响到机体除攻击能力外各方面的性能。

驾驶舱(コックピット/Avionics)：主要提高对空和对地性能，也会影响到机体的耐久力。

机体属性说明

速度（スピード/Speed）：影响机体的推进性能，数值越高加速越快，极限速度越高，也越容易躲开敌人的机枪和导弹。

对空性能（Air-to-Air）：影响锁定空中敌人所需要花费的时间。

对地性能（Air-to-Groud）：影响锁定地面和海上敌人所需要花费的时间。

机动性（Mobilty）：影响机体的旋转性能和爬升率等各方面移动性能，数值越高机体越灵活。

安定性（Stabilty）：影响机体的稳定性，例如数值越低，越容易造成失速。

耐久力（Defense）：影响被击中时受到的伤害。

离，同时画面左上会显示锁定目标的资料和分值，如果是任务指定攻击目标还会出现“TGT”的提示。当飞行距离到达导弹等殊武装的可诱导距离，锁定框就会自动变红，此时是导弹的有效追踪射程。

④ **雷达**：显示我军与敌机的位置，另外通过SELECT键可以切换检测的范围大小。

⑤ **速度**：当前我机的飞行速度，注意当飞行速度过低就会出现失速，这时要尽快加速以恢复正常飞行，不然就会有坠机的危险。

⑥ **飞行高度**：我机与地面的垂直高度，俯冲时注意不要太贴近地面，飞机触地就会直接坠毁。

⑦ **剩余时间**：任务当前的剩余时间，时间耗尽任务就会失败。

⑧ **飞机状态**：显示导弹和特殊武装的剩余弹数、当前使用的武器、机体的损伤程度；注意DMG栏表示我机的损伤情况，到100%时就会被击毁。

⑨ **射击提示**：当出现该提示时就是武器的发射时机。

⑩ **当前总得分**：记录任务中玩家所得到的分数。

全特殊武器一览

武器	名称	对空	对地	诱导	说明
STDM	标准导弹	○	○	○	基本的导向飞弹，性能标准。
HACM	高精度导弹	○	○	○	命中性能强化，但相对射程较短的导弹。
LGWM	轻量级导弹	○	○	○	装备弹数和购入价格都很不错，但威力较低的导弹。
HVWM	重量级导弹	○	○	○	购入价格较高、装备弹数较少，但破坏力较大的导弹。
QAAM	高机动导弹	○	×	○	诱导性和机动性都十分优秀的导弹，即使目标成功回避也会折回追踪。
SAAM	半主动空对空导弹	○	×	○	拥有高诱导性和远距离射程的导弹，锁定目标后会进行持续捕捉。
XMAA	进阶中程空对空飞弹	○	×	○	射程较远、可以锁定最多4个空中目标的控对空导。
XLAA	进阶长程空对空飞弹	○	×	○	射程极远、可以锁定最多4个空中目标的空对空导弹。
ODMM	全方位多目的导弹	○	○	○	可以锁定最多4个空中或地面目标的全方位导弹。
SASM	空对空炸裂弹头导弹	○	○	○	在敌方周围发生爆炸，造成大范围破坏的导弹。
LSWM	长程冲击波弹头导弹	○	○	○	接触目标后产生冲击波、波及极大范围的导弹。
RCL	飞弹发射器	○	○	×	发射八连发的火箭炮。
LASM	长程空对舰导弹	×	○	○	威力大、且射程极远的空对地导弹。
LAGM	长程空对地导弹	×	○	○	射程较远、以接触目标为中心造成范围破坏。
XAGM	进阶空对地导弹	○	○	○	LAGM的增强版，可以锁定最多4个地面目标的空对地导弹。
NPB	凝固汽油弹	×	○	×	接触目标后向前方扩散带状爆风的炸弹。
FAEB	燃料炸弹	×	○	×	使用高挥发燃料制成的投落型炸弹，会造成大范围爆炸。
BDSP	小弹头子母弹	×	○	×	投下无数的小型炸弹，呈带状的范围攻击。
GPB	诱导贯通炸弹	×	○	○	投下无数的小型炸弹，呈带状的范围攻击。
UGB	无诱导炸弹	×	○	×	不具备诱导性能的投落型炸弹。
UGBL	无诱导炸弹（大型）	×	○	×	不具备诱导性能的投落型炸弹，破坏范围更广。
SFFS	无诱导子母散弹	×	○	×	投下途中分裂成无数破片炸弹，以地面为攻击目标的无诱导炸弹。
SOD	子母诱导散弹	×	○	○	从目标上空飞行，然后往地面呈带状投下小型炸弹。
TLS	战术镭射系统	○	○	×	FLAKEN战机专用的特殊武器，向前方射出高出力镭射光，对目标造成高伤害。
ECMP	电子干扰器	—	—	—	非杀伤武器，释放干扰电波，令范围内的导弹捕捉能力下降，降低敌方导弹的命中。
IRCM	红外干扰装器	—	—	—	非杀伤武器，对迎击导弹的热侦测能力造成强烈干扰，大幅降低敌方导弹的命中率。

文 グレン

ザ・コンビニ ポータブル

SLG

THE 便利店 携带版

ザ・コンビニ ポータブル

Masterpiece	2010年7月8日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

作为在日本有着一定人气的模拟经营类游戏，“《便利店》系列”在多个平台都发售过相关作品。这次登陆PSP的《THE　便利店　携带版》是以在系列中有着最高评价的3代为基础重制而来，因此素质非常有保证，喜欢模拟经营类游戏的玩家，现在就是重温经典的时候了！



基础

操作

键位	作用
方向键	移动选项／移动目标
滑杆	移动选项／移动目标
○	确定
□	开启基本菜单画面
△	开启经营指南
X	取消
L	快速切换店铺
R	快速切换店铺
SELECT	切换视角
START	开启操作说明

菜单一览

店铺：进行店铺的基础设置，包括扩建和增加分店。

经营方针：更改店面的设置，包括价格设置或营业时间变更等等。

宣传：花钱进行宣传，增加店面人气。

调查：调查当地的人口情况等。

评价：查看店面的评价。

システム：保存游戏进度或者进行高速游戏设置。

模式一览

キャンペーン：长期经营策略模式，达成的目标所需时间会比较长。

チャレンジ：短期经营策略模式，相比キャンペーン模式，该模式消耗的时间会比较短。

チュートリアル：练习模式，可以进行简单的练习经营，或者查看游戏中的各项解说。

オーナー评价：查看已经通关的模式的情况，包括通关时的经营率、采用过什么店员、用过什么装饰品等等。

データロード：读取游戏进度。

オプション：改变游戏的基础设置，例如按键，游戏音乐或者进行游戏的速度等等。

シークレットコード：输入特殊密码获得特定的道具奖励。



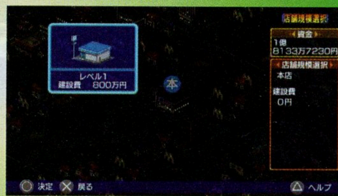
上手要点

店面的选择

选择任何一个模式开始游戏后，系统都会要求玩家首先选择一个品牌的便利店，不同品牌的便利店出售的商品和在不同阶层人群之间的初始人气会有区别。在选择好便利店牌子后，玩家就可以设置店面的位置了，可以设置的地方都会显示“出店可能”，一般可以选择设置在交通要道边上，或者一些居住区和学校附近等等，这样客流量会有保障。

店面规模的扩大

店面规模影响的东西很多，包括了店面面积大小，可以容纳的员工数和顾客数量，以及可以贩卖的商品和类等等。店面的规模在初期都只有LV1，随着收入的提升，以及目标达成后期就可以进行相应的扩建，当然，扩建后每月要支付的维持费，以及店面的清洁和境界值要求都会大幅上升。另外，随着店面的扩建，后期还会吸引警察局，消防局或游乐园等设施来增加人气，达到更加盈利的目的。



全店面规模一览

店面规模	店面面积	建设费用	每月维修费	容纳人员数	要求清洁值	要求警备值	出现条件
LV.1	10×10	800万	8000	14	90	130	初期
LV.2	12×12	1000万	1万	20	140	180	累计销售额达到2000万
LV.3	14×14	1500万	2万	30	190	220	累计销售额达到2亿
LV.4	16×16	2000万	3万	40	220	240	累计销售额达到20亿

店面的设置

选择好店面位置后，就要开始对店面进行设置了，如何安排店面也是有一定的学问的。首先，店面的商品要有一定的间距，这样才能让顾客能够正常选择商品；在摆放货物柜时要注意放在顾客够得着的地方（有人头的方向）；收银台前要宽敞一些，这样不会使顾客等待时间过长，影响店面的营业；另外还可以适当的放置一些招牌和装饰品，这样能够增加店面的人气。另外，每个商店还要有一个员工休息区，这样能够快速的回复员工的能力值。

香烟（タバコ）、酒类和药类的贩卖

在进行店面设置前，玩家会遇到是否要这三类特殊商品的贩卖权的选择，想要的话得需要交付额外的申请费。不过要注意的是，除了药类商品外，其他两种商品都会有负面效果，例如香烟在学校附加贩卖会大幅降低人气，影响客流量；而酒类商品有可能遭贼，对店面的警戒值要求比较高，而且有一定概率会触发酒鬼闹事的特殊事件，降低店面的人气。因此建议在初期不要选择这两种商品。

店员的选择

设置完店面后就可以选择店长和店员了，每个店至少要有一个店长和数名店员，店长比较着重的就是指挥能力、补货力和警戒力，其它能力在选择店员的时候可以相互进行补充，由于体力满点的店员都很容易找到，因此优先选择清洁力、接客力和收银力较高的店员。警戒力这一项除了可以用店员能力来增加外，也可以在店内增加监视器来提升警戒力。选择好店员和店长后，玩家还要设定好如何给店员涨工资和增加工资的比例（ベースアップ率），比例一般在5%左右即可，初期可以在3%左右，越高的话店员的积极程度也会增加。涨工资的方式有两种，一种是个人交涉，交涉可以压低增加的幅度减少开支；还有一种是自动受入，到时间就会自动增加员工的工资，怕麻烦的话还是建议选择自动受入吧，反正也节省不了几个钱，关键还是在于玩家的经营方法。



店员能力一览	
体力	表示店员的基本体力，关系到持续经营时的持久力。
收银力	表示柜台收银能力的高低，越高收钱的速度越快。
补货力	商品售出后补货的速度，越高补充的速度越快，太低的话会导致商品售完影响人气。
接客力	关系到接待客人的能力，越高的话人气值提升得越快，另外，店面等级越高需要的接客力也会越高，太低的话人气会降低，同时影响店面评价。
清洁力	关系到店面的清洁能力，越高店面清洁速度越快，太低会导致店面过脏影响人气，还会影响到店铺整体的发展。
警戒力	关系到店面的警戒能力，太低的话会遭遇偷窃、打劫和纵火等事件影响店面收入，造成严重损失，后期可以通过诱致警察局和消防局来避免。
指挥力	店长独有能力，关系到对整体店员的指挥。

营业时间的设置

初期可以设置的营业时间一般都是16～18个小时，初期店员能力很低的时候建议将时间设短一些，留一点时间给店员打扫补货。等到后期店员的能力提升后就可以设置成24小时了，当然玩家也可以根据自己的实际情况调整休息时间。

突发事件

有时店里会随机出现突发事件，突发事件有好也有坏，会影响人气的增减。

突发事件一览	
突发时间内容	人气增减
偶像明星客串一天店长	+50
电视台取景	+50
运动场举行大型运动会	+50
收银机发生故障	−10

关于人气值

人气值是贯穿整个经营时间的一个重要的数值，人气值高的店铺客流量也会越来越高，相反人气太低的顾客会越来越少。不过游戏存在一个比较苛刻的设定，那就是在店铺评价达到四星以前，每天都会自动下降少许的人气值，因此初期要注意提升店铺的整体评价和累积人气。增加人气的方法很多，除了在店内设置看板以及突发事件外，还可以花钱进行宣传来快速增加人气值。游戏初期花钱进行宣传的话会增加支出，但提升的人气值速度也是非常有效的，玩家可以根据自己手头的资金情况来进行适当的宣传，后期店面扩大后就不用再花费这笔开销了。



宣传方式一览			
宣传方式	花销费用	宣传有效期	人气增加效果
ダイレクトメ　ル	10万	AM10:00/1天	+5
新闻广告	50万	AM06:00/1天	+15
飞行气球	100万	PM12:00/2天	+30
ラジオCM	500万	PM04:00/3天	+50
テレビCM	1000万	PM07:00/4天	+80

价格倍率的设置

既然是便利店，那么价格要比同行有优势才能有效的吸引顾客。在设定了营业时间后玩家就可以对商品价格率进行设置了，一般价格是全国统一的100%，画面右边可以看到原价率和利益率，原价率越低利益率也就越高，这一点相信大家都能明白，降低价格率的话虽然利益率也会降低，但能够增加人气以快速提升客流量，当然玩家也可以采取分时间或时段来进行打折活动。嫌麻烦的话也可以一次型降低所有商品的价格率，这样初期能够大幅度增加客流量，等后期店面扩大后再慢慢的涨回去。



关于诱致

玩家的店铺达到一定规模后都可以诱致各种设施来增加店面的人气或安全性，例如可以诱致游乐园来增加客流量和人气，诱致警察局降低偷盗、打劫事件的发生率，或是诱致消防队防止火灾、纵火等恶性事件的发生。要注意的是不同的设施诱致的要求也是不一样的，警察局初期就可以进行诱致，而游乐园则要店铺扩张到一定等级，加上店铺旁有合适的空地才能成功。另外，诱致有成功率的设定，成功率会受到玩家所在街道的建设度影响，在成功诱致后还需要一定的时间设施才能够盖起来，不是诱致后马上就会出现哦。

向银行借钱

当资金不足时可以向银行借钱，一旦借钱后就会有利息产生，不过游戏不能分期偿还借款，到时间后玩家需要一次性偿还，到期还不还的话会有一个月的延期，延期时间过后会从玩家的资金中强制扣除，如果扣除是负数的话就会直接破产，因此玩家借贷的时候一定要考虑清楚。实际上游戏对金钱方面的控制不是很严格，玩家大可以用“拆东墙补西墙”的方式来增加初期的资金，这样后期发展起来不会担心没有钱还给银行。

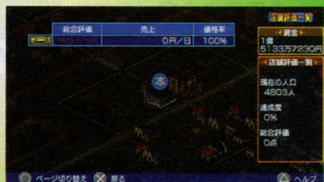
分店的开设

当玩家的初期店面经营到一定规模后就可以考虑开设分店了，位置可以选择与初期店面相距较远的地方，这样能够保证客流量不互相影响。另外，如果模式目的是要求达成多少个分店的话，建议玩家初期能开多少就开多少，虽然资金会消耗得很快，但随着时间的推移还是可以慢慢赚回来的，不然后期土地自动增值的话租金会增加得很高，完全得不偿失。



商店的评价

商店的综合评价是根据店员加商店的总体能力来决定的。其中包括了店员的能力，店面的清洁度和商店的营业率等等，当然最有效提升评价的方法还是营业率，给商品打折就能够快速增加营业率。店面综合评价提高以后不但能提升人气，还能增加店面的等级，是玩家初期必须注意的地方。最后要提醒玩家的是，一旦增加店面的等级后必须快速将店面的清洁、警戒等能力提升上去，因为店面升级后所要求的清洁度也会提升，没达到的话店面评价会下降得非常快。





这款PSP上的《尤蒂的工作室》虽然只是“《工作室》系列”第四作PS2版的复刻版，但增加了全新的剧情和全新的角色，所有工作室粉丝都不应该错过。现在请大家跟我一起回顾炼金的历史与尤蒂的冒险故事吧。

文 白菜

RPG

尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者

ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士～囚われの守人

Gust	2010年4月8日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统解析

操作方法

移动中

方向键/滑杆	移动
○	对话、调查
△	呼出快捷移动菜单
□	呼出菜单
×	跑动

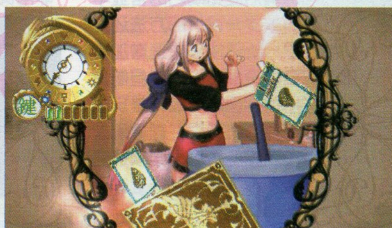
菜单选择中

方向键/滑杆	选择目标或指令、切换页面
○	确定
△	切换情报显示
□	快进
×	取消
L・R	选择目标或指令

游戏中的时间单位

游戏中的时间要看屏幕左上角挂着的时钟。时钟盘面上6种不同的图案分别表示6刻。以12点方向的龙头图案为起点，时间按照顺时针方向行进并循环，顺序为“龙>炎>阳>键>雷>月>龙”。短针指着两种图案之间时，也以上一个图案来命名（例如短针在龙与炎之间，就称为龙之刻），时钟左下角可以进行确认。长针每移动一步被称为1个单位时间，两刻进行切换正好需要走两圈，也就是20个单位时间。

如果觉得不好理解，我们可以这样举例：这个世界一周只有六天，分别是龙之刻、炎之刻、阳之刻、键之刻、雷之刻与月之刻。每一天是20个小时，正好是长针走两圈。



炼金系统



炼金系统就是这个系列的醍醐味与难点所在。随着游戏的进行，玩家能通过各种渠道得到炼金配方参考书，书上记载了各种道具的调合方法与材料。首先调合必须在炼金工房进行，玩家要按照配方上的要求从各个采集地或者店铺以及敌人身上搜集素材，然后将这些素材按照配方进行按部就班的选择后，就能调合为目标道具了。

调合的成功率与两个因素有关。一是炼金器具的有无，游戏中总共存在10种炼金器具，有的在杂货店直接购买，也有的必须在迷宫才能获得。虽然没有炼金器具也能强行进行相关道具的调合，但失败的几率非常高，即使成功，道具的属性也不会好。还有一个因素就是角色的炼金等级，炼金等级是根据玩家调合道具的多少及难度来获得经验值进行提升的。如果角色的炼金等级达不到目标道具的炼金等级要求，即使拥有炼金器具也很容易失败。所以平时多进行调合绝对是百利而无一害。

道具属性的优劣

道具方面也是本系列与其他RPG划出一线之隔的地方。区别于其他游戏中道具的唯一性，本作中即便是同一种道具，根据主效果与从属效果的区别也会表现出完全不同的能力。影响道具主效果的因素在于调合时选用素材的区别——素材的品质（最实在的例子就是“空飞ぶほうき”的调合，下文会详细提到）、前提种类下细分的素材区别（比如要求用植物类素材时，选用葡萄和萝卜的区别有可能就会对主效果产生影响）都可能会产生这种影响。至于道具的从属效果，则是继承自调合素材原本的从属效果，从属效果本身有好也有坏，甚至还有无意义的，这些都需要玩家根据实际调合目标道具的需要进行取舍。另外所有的道具都有新鲜度的属性存在，随着游戏中时间的经过，道具的新鲜度会逐渐降低，直到最后坏掉无法使用。这一点在珍稀素材、回复道具和炸弹上体现得非常明显，特别是后两者，想要顺利地闯过后期迷宫，在道具的新鲜度保持上就要下不少功夫。比较实用的方法就是在调合时加上耐久的从属效果。

总的来说，系统判断道具的优劣程度，主要是根据有利的从属效果的多少来给道具的品质打分。可以简单地认为，道具图片上的☆越多，这个道具就越好。

素材的入手方法

入手素材的主要途径还是采集。在各个采集地上，人物接触素材就会自动入手（注意不能跑着或飞着，一定要走着接触）。另外游戏中还有一些特殊的素材是无法采集到的，必须通过打倒敌人、偷窃敌人等特殊手段才能拿到。在游戏过程中遇到不知道如何采取的素材应该积极查阅游戏里的图鉴（《掌机王SP》134辑中有全素材采集表）。

与同伴的友好度



当与同伴组队时，一起进出迷宫或在城镇发生该同伴的特定剧情就会增加同伴的友好度。当友好度最大的时候，会有一张该同伴的专属CG出现。

背包与仓库

游戏初期主人公身上携带的背包空间只能装40个道具。随着冒险等级的提高，主人公的力量增强后，背包的空间也会得到提升（其实就是拿得动更多东西了）。具体来说LV14左右的时候会提升到56个，LV26左右的时候会提升到80个，以后不再增长。

保存材料的仓库则是架设在工房里面的，空间固定为255个。注意：仓库并没有保存道具新鲜度的功能，放在仓库里的道具依然会腐坏。

城镇重要设施介绍

酒馆——

工房的架设与迁移

游戏初期工房架设在贝伦，随着其他城镇的出现，在酒馆处与酒馆主人对话就可以进行工房的架设与迁移。将工房架设在目标素材所在的城镇对于材料的新鲜度保存很有好处。架设工房时消耗10000G，迁移时将退还5000G。需要注意的是：迁移时仓库里的道具会全部被变卖掉，重要道具在迁移之前一定要记得转移到背包里。

委托任务

主要赚钱手段。与酒场主人对话可以接到各种委托任务。其中大多是道具的制作以及素材的调配，要在限定时间内完成。先给出一个基本报酬，再根据完成的品质和时间来加减。总之就是越早完成品质越好的道具任务，就能获得越多的钱。注意调合道具的过程是会消耗时间的！要仔细计算在内。另外偶尔还会有讨伐任务，讨伐对象将表示在大地图上，直接过去干掉就行了。每次优秀完成委托任务都会获得人气，人气累积高以后还会触发特殊剧情。相反任务没能完成或是完成质量很低则会降低人气，所以接委托任务并不是越多越好，而是要量力而行，只选择自己有能力完成的。

住宿与存档



与酒馆主人对话可以选择住宿，一次100G，能够回复角色状态。住宿完毕后才可以进行存档。如果是在自己的工房中，那么在菜单中直接选择最后两排就可以住宿或是存档了。

战斗系统

越是珍稀高档的素材，越是放在敌人分布强悍的地区，采集过程中免不了要进行战斗。虽然咋一看只是普通的RPG式战斗，但道具的重要性在"《工作室》系列"中远大于其他游戏。本系列中满级的主人公被后期强力杂兵一回合灭杀的情况那可是相当常见，因此攻击与回复几乎全都要依靠道具。一颗高威力高范围的炸弹，对敌人造成的伤害最起码可以达到角色攻击技能的10倍以上，而且还是群体伤害。请大家重视这一点：[红字]道具才是战斗的主要输出方式，角色技能只不过是同等于逃跑指令那样节约道具的手段。[/红字]由于使用道具是炼金术士的特有能力，所以游戏中只有主人公尤蒂与海尔米娜可以使用道具。因此推荐前期重点培养海尔米娜，她速度上的高成长性能保证在后期迷宫里先发制人，这对于节约回复道具来说是至关重要的。

战斗中角色属性

敌我双方共通的属性有HP槽、MP槽与LP槽，分别代表生命力、魔力与体力。使用魔法会消耗MP、使用特技会消耗LP。但与其他游戏不同的是，不管哪个数值降为零，角色都会陷入战斗不能的状态，所以根据敌人属性的不同选用不同种类的攻击将其击倒也是影响战斗进程的一大要点。不过有一种例外，敌我当中会有一些角色一开始某个数值就不存在，但并不是说只要受到该类的攻击就会一击毙命，相反恰恰是关于这种属性的攻击无法伤到他们分毫，属于完全无敌的状态。比如初期怪物ぷにぷに就是没有MP的，不管你用多么强力的对MP攻击也绝对无法杀死它。



量贩店——

最主要的用处就是量产道具。将自己炼成的道具拿去相应的量贩店登录（只能登录食料、药品与炸弹三种类别的道具），以后就可以在这个店用钱直接大量购买相同主效果与从属效果的道具了。比如强力炸弹与回复剂的量产，对于攻略迷宫可是很有用的。

农田——

随着剧情发展到中期，就可以使用农田。将道具或是素材（已经腐烂的也可以）种在田里，一段时间后再来就可以收获完全继承了从属效果的农产品素材。立刻将其制作成中和剂，再用中和剂去制作其他道具就是从属效果的主要继承方式。利用这个特点我们可以大量复制好的从属效果。

冰室——

随着剧情发展才能使用。主要的功能就是保存道具的新鲜度，放在冰室里的道具无论多久新鲜度都不会降低。

溶矿炉——

打造强力武器防具的场所。基本的流程是将矿石系的材料通过溶矿炉制作成铸块，接着由这铸块可以锻冶成各种各样的装备。也可以将装备还原成铸块。如果材料附有从属效果，那么最后制作出来的装备也附有从属效果。不断重复这一步骤就能最终制作成拥有许多从属效果的最强武器了。

图书馆——

游戏中后期可以进行道具的鉴定，将道具商原本是“????”标示的属性显示出来。

游戏助言

有关中和剂的说明

在调合中有时候会用到一种叫“中和剂”的素材，但是这种素材初期是哪里都采集不到的，刚入门的玩家一定为此伤透了脑筋。实际上所谓中和剂就是利用玩家手上的素材在工房进行调合就可以简单制作了，制作1个中和剂只需要消耗任意1个素材，还可以继承素材的从属效果。所以中和剂实际上可以看作是从属效果的转移手段之一。

重要道具“空飞ぶほうき”的调合

游戏中期会要求调合“空飞ぶほうき”，如果调合不出特定的主效果就无法继续进行游戏。下表是具体调合方法。

名称	配方	效果	素材选择
空飞ぶほうき	生きているナワ+グラビ石×2+中和剂	在迷宫中飞行	最差品质的グラビ石
		瞬间脱出迷宫	良好品质的グラビ石
		城镇之间的移动不消耗时间	良好品质且珍稀度高的グラビ石

前期赚钱诀窍

赚到10000G左右的时候，最好是把工房迁徙到梅迪尔布鲁格去，好好利用那里的量贩店可以更快的赚齐50000G。与酒馆主人对话就可以进行工房的迁徙了。

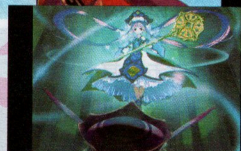
法克特亚神殿指南

这个神殿与一般的迷宫不同，有耐久度这个设定。中了陷阱（地上红色的是炸弹陷阱，蓝色的大多是回复，但也有可能是陷阱）或者是战斗中使用炸弹（无论敌我）都会使耐久度降低，最终会引起崩塌。虽然过一段时间就会恢复，但迷宫内部的构造会产生变化，在四种路线中随机选择一种，好在阶梯与道具的位置并不会产生变化。如果没有引起神殿崩塌而是正常离开迷宫，那么下次进入之时内部构造将不会产生变化。注意B1F有“魔法店の品书き”这个道具，关系到重要道具“空飞ぶほうき”的制作，一定要拿到。如果被地图里的断层挡住无法拿到这本配方，建议使用炸弹或者是踩陷阱引起迷宫崩塌，使内部构造改变后再来看看。

通关要素

ED播放结束后，将通关记录存档，再读取先前的记录，就能打开通关追加隐藏要素。法克特亚神殿能够下到B30F，追加全新的迷宫麦巴姆之塔（マイバウムの塔），加入隐藏角色，最后还有两个全新的隐藏结局，请大家不要错过。









LAST RANKER

文 胧月

本作是由动作游戏大厂Capcom打造的原创RPG，制作阵容豪华，独到的战斗系统和动人悠扬的音乐都是吸引玩家的卖点。游戏号称“向着最强迈进”，这并非是自夸素质，而是指游戏流程中的“排位战”系统。等级的提升带来的成就感远不如看到自己排位的上升来得强烈，这也是本作与同类游戏相比之下的一大特色。这次攻略除了正常的流程攻略外，另附全任务、真·七骑士以及合键攻略，无论你是尚未开打还是已经通关但尚未完美，都能从中得到帮助。

RPG

最后的战士

ラストランカー

Capcom	2010年7月15日	日版	1人
5990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统指南

这是个信奉力量的世界，最高统治机构巴扎尔塔的核心为“七骑士”。君临世界的七骑士是最强的斗士，不过不同于普通战士，七骑士之间的排名是由抽签决定的。从排名第八的开始一直到末尾的95000位战士都日夜艰苦修练，所有的战士都可以互相挑战，一旦打败对手就能夺取他的排名（对方排名比自己高时）。游戏的剧情发展过程基本上就是吉格如何从最低位战士升到首位的过程，不同于一般的RPG，玩家在本作中从头到尾都只能操作吉格一人作战，即使是剧情上的同伴也帮不到我方，请注意。

基本操作

按键	非战斗时	战斗时
十字键	角色移动	←、→为切换锁定目标、按住↓一段时间为逃跑
□键	排位战申请	普通攻击
△键	打开菜单	重攻击
×键	切换地图模式、取消	防御
○键	调查、对话、确认	副武器攻击
R键	调整视角	调出R技能菜单
L键	调整视角	切换战斗风格
SELECT键	调出地图	–
START	–	暂停游戏

战斗解说

本作战斗界面类似格斗游戏，攻击、防御、使用特技等指令均对应不同按键指令。敌我双方在攻防转换时没有“回合”的概念，只要拥有一定量的“SP”（下文会详细解释）便可在任意时间点行动。如果玩家一直不对吉格下达指令，也有被敌方单方面打死的危险，按下START键可暂停游戏。

战斗画面

1.排名：左上角的数字为吉格当前排名，只要打倒排名比自己高的对手，就能夺取对方的排名。另外在完成某些任务时，排名也能够提高。

2.HP槽：紧挨着排名数字的橙色槽为吉格的HP槽，降到0时战斗失败。本作的系统非常贴心，就算在战斗中死亡也可以直接选择“リトライ”重新挑战。

3.SP：血槽右端下方的若干四边形是SP，表示吉格的行动能力。吉格的普通攻击、重攻击、副武器、使用R技能都要不同程度地消耗SP。在SP未达到满值时，会随着时间的经过慢慢回复，受到敌人攻击时SP回复速度变快。需要注意以下几点：1.按住X键时，SP停止回复；2.按住X键并防御敌人的一次进攻，SP消耗1格；3.切换战斗风格不消耗SP；4.把敌人打成BREAK状态，吉格的SP会回复满。SP槽的最大值会随着流程而增加，最高10格。

4.敌我双方的BREAK槽：敌我在承受攻击时不仅会减少HP值，该BREAK槽也会有一定程度的损耗。笼手风格的副武器攻击以及部分R技能能对BREAK造成可观的伤害。当一方的BREAK槽被削减到0时，会进入BREAK状态（体势崩坏），此时不仅无法行动、任凭对手鱼肉，防御力也会大大降低。游戏后期的BOSS，尤其是七骑士的攻击力非常高，一旦吉格被打成BREAK状态，基本有被秒杀的危险，因此快速连按×键脱离该状态是必须要知道的技巧。



按键说明

□ 普通攻击

消耗SP：2

吉格右手装备的片手剑是最基本的攻击武器，每次消耗2点SP，很容易就能形成3连击。由于消费的SP量较少，因此是除了笼手和R技能外较好的磨敌人BREAK槽的手段。

△ 重攻击

消耗SP：5

一次消耗5点SP的高威力攻击，能与普通攻击形成连击。在通关后，吉格的SP最大值上升到10，最多可使出□、□、△或△、△的高威力连击。

× 防御

消耗SP：1（成功时）

按×后角色会进入防御态势，此时不消耗SP，但SP也无法回复。成功防御敌人一次攻击后消耗1格，如果敌人的攻击分为多个阶段，那么会按照防御的次数扣去对应的SP值。

○ 副武器

消耗SP：3（SHOOT风格为1或2）

根据玩家不同的战斗风格，副武器分为短剑（ATTACK风格）、笼手（BREAK风格）、铳（SHOOT风格）和盾牌（GUARD风格）四种，短剑和笼手的攻击能与□和△形成连击。

ATTACK风格：默认的战斗风格，以攻击为主体。除了副武器威力强大外，还可装备提升攻击力的辅助类R技能。

BREAK风格：游戏进行到リブラ森林后开放.攻坚战的常备作战风格，特点是可以用副武器攻击快速削减敌方的BREAK槽，将其打成完全无防备、且防御力大幅降低的崩防状态。

SHOOT风格：游戏进行到カンタレラ后开放。相对其他三种战斗风格而言不算很出彩，优点是副武器消耗SP较少，且不必担心受到敌方反击系技能的伤害。

GUARD风格：游戏进行到ウィルゴー沙漠后开放。重视防御性能，副武器盾牌不具备攻击效果，但比起普通防御可抵消更多伤害。盾牌防御的使用需要预算一定的提前量，不能像普通×键一样即时防御。

L 切换战斗风格

不消耗SP

整个流程中玩家最多可使用四种战斗风格，但每次战斗中只能在两种之间切换，玩家要实现在菜单中的STYLE中设置。设定的主战斗风格（ACTIVE STYLE）为进入战斗时的默认风格，而在战斗中按下L键就能切换至副战斗风格（SUB STYLE）。

R 打开R技能列表

消耗SP：3（使用R技能时）

在林林总总的技能中，可直接使用的称为"R技能"。R技能需要事先在技能网中设置，每个战斗风格各可设置四个R技能，分别对应PSP的四个功能键。当玩家想使用R技能时，需按住R键后按下对应的×○□△即可，每次消耗3点SP。

技能

技能网：游戏菜单中有一项"SKILL NEST"的选择，在这里玩家可以自由搭配所使用的技能。玩家可以在一个5X5的菱形中自由摆放不同类型的技能模块（第一次开启该系统时只有7格空间，随着主角等级提升将逐步扩大，LV.41时全部空间开放）。本作一共有以下几种技能模块：

普通技能（灰色）：通过○、△、□、×四个按键相互组合的技能就是普通技能，使用普通技能消耗的SP各有不同，普通技能分为轻攻击（2点SP）、重攻击（5点SP）、防御（承受一次攻击消耗一点SP）、副武器（根据使用的武器不同而不一样）攻击四种，其中也有反击（在敌人攻击的时候反击敌人，并中断敌人的攻击）、快速防御（可以瞬间进入防御状态，并使受到的伤害减少）等上级技能。

组合技能（绿色）：通过R键配合○、△、□、×四个按键相互组合才能使用的技能就是组合技能（或称R技能），使用组合技能会消耗3点SP。组合技能分为攻击类、回复类（回复异常状态，HP）、状态类（提升角色各项能力，或给对手施加各种负面状态）几种。只要在资格战中打败对手，就可以学会对手的技能。

※一些如伏虎掌的专用技能只有在相应风格中才能使用。

※一个风格可以装备四个组合技能，战斗中最多可以携带八个组合技能。

奥义（红色）：当剧情进行到タイロン租界和タイロン对决时就会开启奥义系统，奥义的使用方法是R+L。它威力巨大，但使用一次的代价也是惊人的——使用过奥义后，其他所有的R技能使用次数都变为0，必须到宿舍、旅店或蓝色记录点才能恢复。所以不到万不得已或除非敌人非常弱，不要轻易在战斗初始就使用它。

被动技能（黄色）：一些增加角色的最大HP、ATK、DEF等能力的技能，该类技能只要装备后就能发挥作用。

持续性技能（青色）：战斗中满足一定条件后发动的技能，比如HP不足20%时自动回复HP等。

连接技能：连接技能可以连接技能模块，使技能附加不同效果。连接技能一共分为普通技能（提升技能攻击力）、持续性技能（提高技能发动几率和效果）、被动技能（提升强化的能力数值）三种。连接技能的模块上都有三角形的箭头，其他技能模块只有处于箭头指向的相邻格子时才能获得加强，成功连接技能后，被连接的技能模块会出现激活标志的红色小箭头。



战斗心得

1.不要过度防御

前文说过，每防御一次需消耗1格SP，当杂兵数量过多或对手是射击、双剑系时，如果一一防御他们的所有攻击，吉格的行动力几乎无法得到恢复。在这种情况下，对方的攻击力往往不会太高，所以宁可稍微多受些伤害，也要尽快解决战斗。

2.不要等SP完全回复

有些玩家会等着SP恢复到最大值时才展开行动，这种战斗习惯会在后期带来不利影响。后期敌人的一击往往威力巨大，最好尽快将其解决，有时也要及时使用HP回复技能，所以一旦积累到下一步行动所要消耗的必要SP时，就立即下达命令吧！不过当玩家想打连击时，还是等SP较多时行动会比较划算。

3.不要过度BREAK对手

请注意看BREAK槽中的菱形符号，当BREAK槽被削减至该符号标定的位置以下时，BREAK槽就会徐徐回复。随着被BREAK次数的增多，自动回复量也会逐步增加，即越难BREAK对手。如果太过专注于BREAK攻击，那么战斗就会向着长期化的方向发展。所以要把握好每次BREAK机会，尽可能地输出最大攻击。

4.连击的组合方式

□、△、○这三个按键对应的攻击能互相形成连击，连击次数最多不得超过3。攻击的威力会随着连击数的提升而增加，攻击力越高的招式增加的量也越大。试举"□、△"和"△、□"这两种连击，虽然消耗的SP值同为7，但前者的威力比后者大，因为△键对应的重攻击威力更高。

5.为不同的战斗风格量身设置技能

吉格获得的所有R技能并非无限制装备的，某些R技能有其对应的特定风格，如"伏虎掌"（仅限BREAK风格）。所以当学会了新的R技能却找不到的时候，不妨在菜单SKILLS的界面下按L、R键切换战斗风格，必定可以找到。角色的技能网（スキルネスト）格子数随着等级的提升而增加，最大值为25个。配合不同的战斗风格，玩家也要装上适合的技能。如侧重防御的GUARD风格，装备上"DEF+X"系的辅助技能更能发挥风格的长处。

流程攻略

序章

カンタレラ

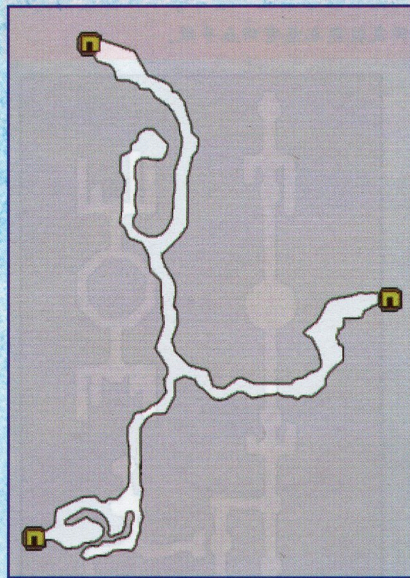
某夜，主人公吉格准备脱离自己的村庄，远离每天遵循传统的仪式生活，让自己的生活更有意义。从幼年开始就一直是自己死党的ファズ（法兹）却不允许他做出这种离经叛道的行为，两人展开一番较量后，最终由志在四方的吉格获胜，就此开始了自己在战候机构巴扎尔塔的冒险生活。

剧情战 VSファズ

普通攻击的教学战，使用□、□的二连击便可轻松获胜。

トーロ荒地

第一次来到野外，可熟悉一下地形。中途需要固定打倒一只兔子杂兵，拾到"短剑【ユーズド】"后可以使用双剑的战斗风格。在三叉道时，东出口通往沙漠，暂时不要去，从北出口穿过荒野，一直到达城市ガンドア。

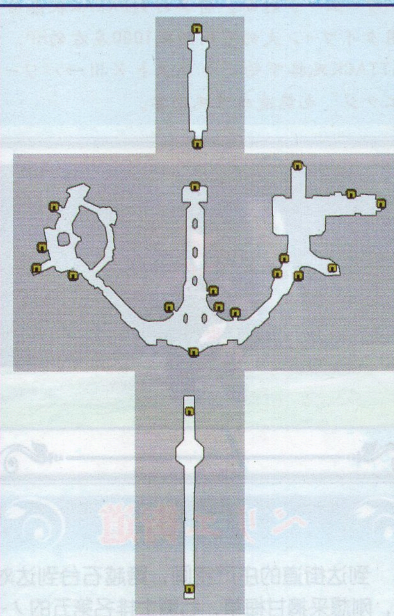


ガンドア

来到城市后，得知要想加入战侯机构必须有现役战士推荐。在打败万年吊车尾ボッド（博德）后获得加入的资格。接下来经过商业区中间的道路到达出张所，发生和レン（莲）一起宣誓加入组织的剧情。完毕后获得"トラベルマップ"，今后就可以利用SELECT键快速跳跃地图了。返回战士们的居住区（ランカー居住区），在宿舍A的柜台处获得吉格房间的钥匙和战士排位手册，来到房间里发生剧情。之后走出宿舍，就可以使用修练板了。几乎所有的剧情推进都要借助完成该板上记述的任务才行。离开修练板获得"修练手帐"，前往出张所，与门前的ロアー官吏对话，领取"讨伐修练【低位1】"，前往トーロ荒地。

剧情战 VSボッド

博德很弱，使用R技能可快速战胜。战斗结束后学会新技能ヒーリング（整个流程中最实用的回血技能）。



トーロ荒地

到达荒地的"风が拔ける道"时，战士ビンザー（宾萨）会要求玩家协力，不管选择协力与否都不影响之后的流程。在应付大暴牛和宾萨和二连战时，注意牛的攻击力非常高，需看准时间防御。

剧情战 VSビンザー

使用大锤的宾萨攻击力不错，但由于动作迟缓，防御起来并不算困难，战胜后排名提升至94738位。



ガンドア/バザルタ出张所前

返回城市的出张所，向出张所门前的官吏报告任务，排位提升至94438。随后在往回走时会遭遇トレンス（特伦斯）发生排位战，战胜后排位提升到93725。回宿舍休息一下，出门发生剧情，前往リブラ森林。

剧情战 VSトレンス

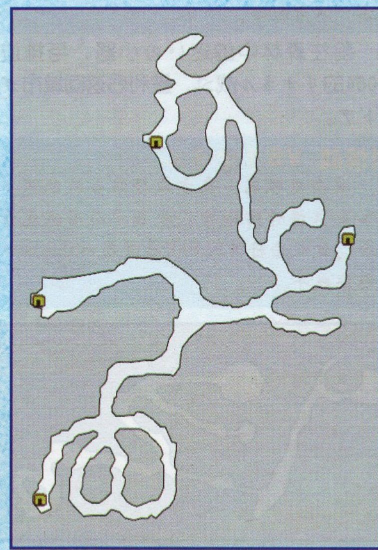
特伦斯会用技能提升防御力，普通攻击基本是隔靴搔痒，刚习得的重攻击能够对他造成可观的伤害。

リブラ森林

在出口处与守卫ソシオ（索西奥）对话，目前还无法打倒他，要先回城市与特伦斯对话，获得"古式ノ笼手"，此后便可使用BREAK风格作战了。再次返回森林挑战索西奥。胜利后走出森林发生剧情，强制返回宿舍。

剧情战 VSソシオ

切换至BREAK模式，将其破防之后使用パワーエッジ攻击，反复两次便可获得胜利。





第二章

ガンドア

在居住区被タイロン（泰隆）家的不良少年リド（里德）纠缠一番，玩家可选择是否与之战斗。如果选择战斗，把里德的HP打倒一半就强制结束，且无法夺取对方排名，并有任何好处，怕麻烦的玩家可跳过。前往斗技场，与前台小姐对话接受“斗技场の害兽驱除”任务，到斗技场消灭三只兔子，随后打倒战士ホフマン（霍夫曼），发生任务“森のイビノス驱除【重大】”。与ヒヴォット（希伯特）官吏对话领取任务，获得前往マイヤールの森的通行证。

剧情战　VSホフマン

攻击频率低，攻击动作缓慢，玩家等他冲上来进攻时再按防御键都来得及。削减其BREAK槽造成崩防，之后用パワーエッジ攻击即可。

マイヤールの森

要进入マイヤールの森需首先穿越リブラ森林，森林里要跟战士ギル（基尔）进行一场排位战，进入マイヤールの森的深处与イビノス战斗，本战由莲独立打完，由于吉格没有参与战斗，所以这次的讨伐任务强制判为失败。

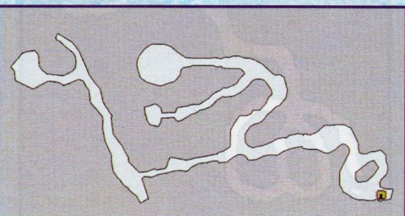
剧情战　VSギル

伏虎掌BREAK值很高，一旦被崩防就迅速连按×键恢复。基尔自身的攻击力并不高，不用担心。

前往森林中的迷いの小路，与排位87054的リオネル战斗，胜利后返回城市ガンドア。

剧情战　VSリオネル

攻击力很高，我方最好装备技能ディフェンス提升防御力，攻击方面用伏虎掌配合〇键攻击将其BREAK后发动パワーエッジ解决战斗。



ガンドア～トーロ荒地～ガンドア

与官吏ウェルマー（威尔玛）对话，领取任务“タリー石を探せ”，前往トーロ荒地。一直走到“沙漠への道”，调查仙人柱获得“タリー石”，回到城市向威尔玛报告。接着要去商业区向武器店的老板シャルネ（夏尔那）挑战（需要将讨伐人数提升到10，如果人数不足可到居住区的宿舍A挑战プリシラ、商业区挑战ヤヨイ、トーロ荒地挑战ヨア）。战胜后前往居住区，与玛奇斯对话领取任务“甘梅草を探せ”，从斗技场区域的右侧关口到达ベリエ街道。

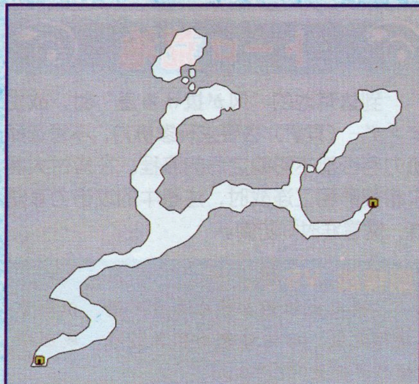
剧情战　VSシャルネ

战斗时ディフェンス的防御提升效果尽量保持不要中断，夏尔那的“アーチブレカー”威力很强，一看他开始咏唱就要用パワーエッジ打断。将其打到BREAK状态后用タイフーン大约可以削减1000左右的HP，ATTACK风格下的“ネクストＸⅢ→パワーエッジ”也能造成可观伤害。



ベリエ街道

到达街道的庄严空间，跨越石台到达对岸，刚想采摘甘梅草，七骑士排名第五的ノーマ（诺玛）出现。这场战斗是必败的，不用浪费时间挣扎。返回城市的居住区。



ガンドア/ランカー居住区～マイヤールの森

在居住区向威尔玛报告任务，获得B宿舍的单间宿舍。下面要先在“讨伐修练【紧急】”任务后打败排名76081的ベイガー（贝嘉），报告任务把吉格的排位提升到76000以内，才能领取“讨伐修练【低位2】”。到达マイヤールの森。该任务要求玩家消灭地图上的所有イビノス（可见敌人，晶体状），没有BOSS战。

ガンドア～ドネイ回廊

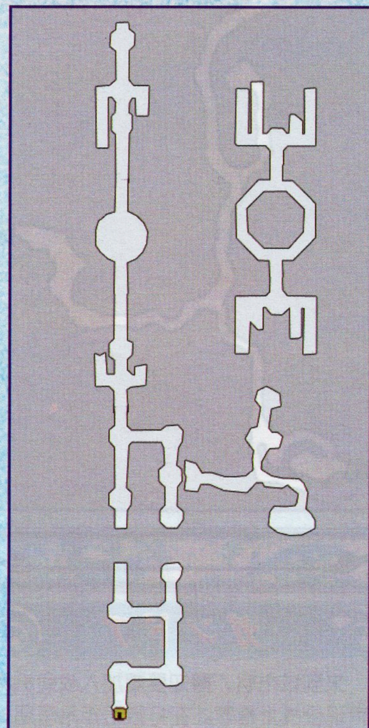
领取任务“回廊のイビノス驱除【重大】”，出城经由リブラ森林到达ドネイ回廊。在回廊的入口处与排名73682的グルトン（格尔顿）战斗。战胜后在回复点回复一下，接下来发生于queny的BOSS战，打败它以后会发生主人公等人被包围的剧情，排名第八的泰隆将大家救出危难。

剧情战　VSグルトン

毒弹会导致吉格中毒，注意回血便可。至于他本身的物理攻击并没有什么威胁，由于打败他以后能找到全回复的记录点，所以不必刻意节省R技能。

BOSS战　queny

毒和麻痹攻击颇具威胁，当吉格HP降到一半左右时就得注意回复了。保险起见可给吉格装备上“食う拳”，即使用完了回复技能也能有回血手段。



第三章

ガンドア／泰隆租界

玛奇斯献策，建议吉格加入颇具势力的泰隆一家，于是暂时在泰隆拥有的租界定居。出门后里德再次找茬，这回他安排了三个对手，分别是排名78686的バス（巴斯）、73692的ピンス（品斯）和71659的グレコ（格雷克）。

剧情战 VSバス

巴斯会在提升自己的攻击力后使用パワーエッジ，如果伤害值并不高，由于是三连战，建议玩家本战里稍微节省一下R技能。

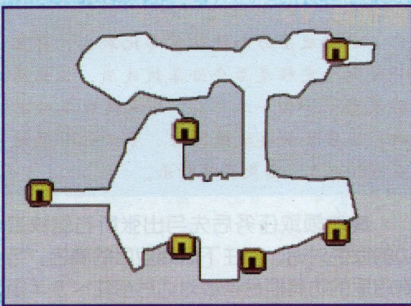
剧情战 VSピンス

品斯以投掷炸弹为主要攻击手段，攻击频率很快，如果全部防御的话就几乎没有SP行动了，推荐用ディフェンド减轻受到的伤害。技能“デッドボム”威力很高，注意防御。

剧情战 VSグレコ

格雷克的威胁反而比较小，攻击威力比较低，普通的消耗战就能击倒他。

打败以上三人后要跟泰隆对决，凭吉格现在的力量当然无法与之抗衡，在打掉他一定量HP后，被泰隆发动奥义击败，习得奥义“スターボマー”。起床后出门遇到里德，得知登载着租界特别任务的修练板。靠近修练板发生剧情，获得前往ウィルゴー的通行证。与里德对话领取任务“卫兵の剑の没收”，到大桥上与排名71516的ブロボ战斗，夺走他的剑并返回租界向里德报告。随即里德又要吉格去完成“卫兵の剑の返却”的任务，这次要把剑还给商业区武器店老板。之后返回租界向里德报告，并到酒场见泰隆。



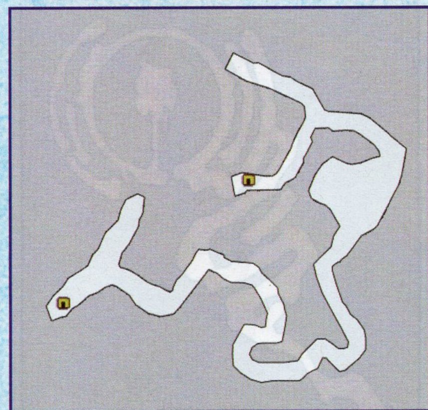


ガンドア／出张所

到出张所，进门后向左手边的官吏领取任务“河畔の生态系调查”，该任务需要排名在67000之前才能领取（不够的话可以去挑战租界宿屋前排名66852的战士），要求前往ベリエ街道讨伐两头アイロナイト红种。前往ベリエ街道遇敌，讨伐掉两只红色石龟即可完成任务，回去交任务任务“矿物资源の收集【紧急】”出现。返回出张所，向道路左边的官吏领取任务，自动到达ドネイ回廊。矿物ヘレライト位于右侧的矿坑地形里，不要在大厅和走廊作无谓的逗留。收集完矿物后操作角色走出ドネイ回廊，在门前有一场BOSS战，用必杀技迅速将其解决，回到出张所汇报任务。

ガンドア／泰隆租界

前往租界的任务告示板，看到オロウ贴出的任务后到酒场接任务“黑い积荷の回收”。经由トーロ荒地到达沙漠地带的沙尘暴区域，回收地面四个发光的道具后返回租界酒场。（在沙尘暴区域中迷路的话，只要找到两株并排着的开花仙人柱就是出口。）向委托人报告任务后吉格的排名提升到62352，可以去宿屋挑战任务“讨伐修练【低位3】”了。





ガンドア／商业区

到商业区的宿屋跟老板娘对话，选择“宿泊”后发生剧情，排名65268的ケリー和排名62953的タルナーダ向吉格发起挑战。

剧情战 VSケリー

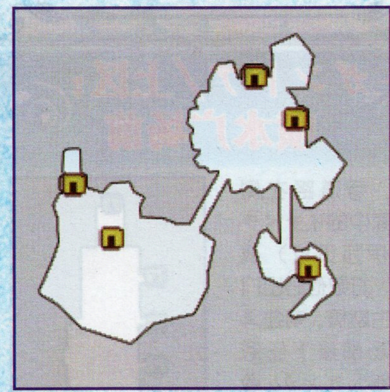
本战吉格的SP强制将为3格，不过ケリー的攻击力低得几乎可以忽略，所以单按○键攻击即可获胜。

剧情战 VSタルナーダ

タルナーダ依然不算很强，不过必杀技的伤害要高一些，玩家可以在她启动必杀技的瞬间放必杀技打断，接着用○键攻击即可取胜。战胜后到出张所汇报任务，排名提升到59852。

カンタレラ

休息一晚后走出宿舍，被リド告知泰隆在酒馆的二楼等他。泰隆告知吉格，战候机构将他故乡的坎塔雷拉人视为反对派，并已经秘密派人去剿灭。等吉格赶到现场时，坎塔雷拉已经变成了一堆破败的废墟，只有莲与她的若干随从在打理着善后工作。莲告诉吉格，这里的人们已经被杀害殆尽，村长的儿子法兹和女儿ミシー（米希）似乎侥幸逃离。



ガンドア／泰隆租界

返回时自动发生剧情并获得ショット＆ファイア，习得射击系的战斗风格。回租界向泰隆报告，报告完毕后回宿舍休息一下，接着就能在租界的修练板看到四个新任务。将排名提升到55000以上，到出张所领取“讨伐修练【低位4】”。



リブラ森林

前往リブラ森林的支部附近，遭遇排名52246的ルシオ（卢西奥），打败他以后继续前进，打败植物BOSS。

剧情战 VSルシオ

开始以双剑风格将其HP削减到一半左右，卢西奥会给自己加防并采取防御行动，吉格的普通攻击已经收效甚微，切换到笼手风格，利用BREAK给他带来大伤害吧。

BOSS战 ターリー

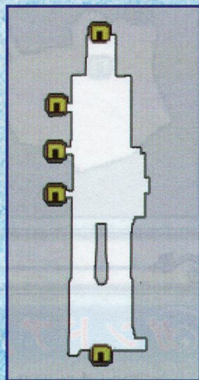
一边用毒液侵蚀吉格的HP，一面用花粉为自己回复，越是拖延对我方越不利，战斗开始就用全力将其打倒。

ガンドア

返回城市报告任务，排名提升到50000位以内，与车站的工作人员对话获得“ケーブルカー许可证”，便能通过出张所的列车前往上区了。

第四章

ガンドア/上区：喷水广场前



与道路左侧民家中的イサベラ（伊莎贝拉）战斗，打败他后出门发生剧情，前往斗技场前接下任务“新人ランカー袭击事件”，场景自动跳转到荒地，完成任务后吉格的排名上升到29984。

剧情战 VSイサベラ

外强中干，一边防御一边削减其HP即可。



ガンドア/泰隆租界

与酒场二楼的泰隆对话，得知机构命令莲带领部队去カドモール水源讨伐叛党。

ウィルゴー沙漠～カドモール水源

经过ウィルゴー沙漠到达カドモール水源，在沙漠再度遭遇特伦斯，双方实力相差悬殊，战术与之前一样，这里就不再重复介绍了。战胜特伦斯后可获得盾牌ウッドシールド，习得GUARD风格。水源的路比较长，有几处宝物需要从高台上跳下才能拿到，如果怕麻烦就使用消臭剂驱逐杂兵。在最深处与イゴリダ（伊格莉妲）战斗。打败她后发生剧情，谜之骑士出现将伊格莉妲带走，由于没能亲手讨伐叛党，任务被判定为失败。

剧情战 VSイゴリダ

该战分成两个阶段，前半段只要简单地采用BREAK猛攻，就能很快过渡到后半阶段。后半阶段伊格莉妲会频繁使用附带麻痹和中毒的技能，并且会使用反击技能，所以最好装备R技能ハガネソウル，用刚体保证自己的每次行动不会被打断。

ガンドア

讨伐任务失败后向泰隆汇报任务，回宿屋休息一晚追加“新商品开发の手伝い”和“回览板配达人”。分别前往机构在トーロ和水源的两个支部，自动发生剧情，与排名22615的ビャッケ（比亚克）作战。

剧情战 VSビャッケ

比亚克的武器是笼手，攻击力并不高，可以不用刻意防御他的攻击，以免浪费SP让战斗时间延长，自己反倒有可能陷入不利局面。



取胜后返回リブラ支部，排名提升3000位。返回住处，玛奇斯告诉吉格上区有新装备卖，可前去更新一下武器防具。前往战士居住区，与排名24522的贝嘉战斗。

剧情战 VSベイガー

第二次与贝嘉战斗，他的笼手攻击BREAK值较高。依然不需要防御他的攻击，猛攻即可。要注意其“泥受け”技能，反击伤害对我方的威胁较大，一旦看他发动就切换回射击模式作战或在HP较高的情况下攻击。将其HP削减到0时会强制发生QTE，按下○键即可，战斗胜利习得奥义百陀虎掌。

与居住区的官吏对话，到出张所进门右手边领取新任务“新人官吏を捕获せよ”。（路过商业区时与排名19349的ゲーニー强制战斗。）该任务要求排名在15000以内才能参加，可前往上区的道具店挑战排名14375的パルピエーダ（帕尔皮艾妲），挑战条件是击倒人数超过42名。

剧情战 VSパルピエーダ

她的攻击力和破防值都比较高，并且HP降到一定程度后会必杀技连发，注意用瞬发的“パワーエッジ”等R技能及时打断。当吉格快要被破防时，务必让HP保持在1000以上，否则会被秒杀。

成功领取任务后先与出张所右侧铁道边的官吏对话，前往下区商业区的商店。与商店里的防具柜台老板对话后前往ベリエ街道的机构支部，与站台前的官吏对话完成任务，排名上升到12375位。回到租界的修练板，看到战极的挑战告示，只要能经受住七骑士之一的战极的一击，就能获得特别晋升，直接位列七骑士。玛奇斯认为这是吉格向上爬的好机会，虽然吉格尚无此等实力，但排名第八的泰隆应募该项挑战。只要泰隆能荣升七骑士，那么作为他的手下，吉格的地位也能得到相应的提高了。

第五章

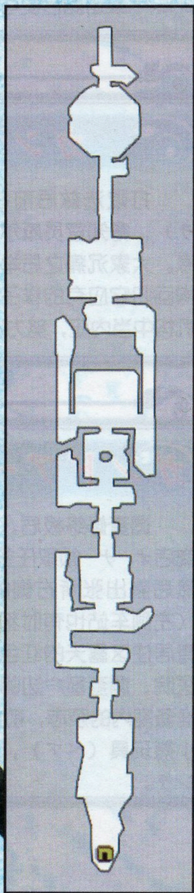
カルキノス荒地

进入出张所，与走廊中部的右侧官员队员，获得铁道乘车许可证，乘车进入カルキノス荒地。荒地有三场排位战要打，分别是8993的ナージャ、9245的スカリー和13537的アヴァール，后两者位于遗迹中，攻击力都很低，只要有R技能チャクリング护身，基本上只要一直按攻击键便可获胜。8993的ナージャ在HP降到一定程度会使用沙尘技能，这时我方无法攻击，且看不清她的行动，保险起见就防守到沙尘失效为止。



ラ・キット遗迹

走到遗迹的最深处先跟泰隆对决，竞争参与七骑士试炼的资格。吉格自然不是对手，之后泰隆与战极的顶级对决。本战无需玩家控制，观看完毕后泰隆获得七骑士的加冕资格，但随后出现的伊格莉妲令情况骤变——泰隆、以及吉格一直信赖的军师玛奇斯都追随着她的脚步离去。





ガンドア／泰隆租界

回到租界，"泰隆叛乱"的消息在这里已经闹得沸沸扬扬。出门往上走一段路发生剧情，七骑士排名第二的尤利要求惩戒叛徒，并把吉格的旧友法兹收编为部下，让其与吉格对决。在尤利的挑唆下，法兹认定是吉格出卖了坎塔雷拉并欲置吉格于死地。尤利假惺惺地劝阻了法兹，下令没收泰隆家的所有权限，并要求家臣立刻从租界撤走。

剧情战 VSファズ

一别多日，法兹的实力与首战自然不可同日而语。他的攻击力和破防能力都很高，建议吉格装备盾和笼手两种战斗风格，当BREAK槽降到临界值时使用クールダウン回复，两次使用机会完毕后就要注意保持HP在1000以上了。

ガンドア～ドネイ回廊～ガンドア

走到商业区发生剧情，博德见到无家可归的吉格，表示可以让他搬回宿舍A栋的201号居住。休息一天后走出宿舍，官员威尔玛被怀疑私通叛党，即将被法兹处刑，吉格上前制止。之后前往大桥与博德对话，便可到居住区的修练板领受新任务了。

任务"讨伐修炼【中位1】"需要打倒总计50名以上战士才能领取，数量不够的话可挑战居住区宿舍B内排名6256的モモ、上区左侧民居里排名5820的ラクスリア。注意后者是魔法单位，反击技威力巨大，我方要提升自己的防御力并注意回复HP。

讨伐人数达到50后领取"讨伐修炼【中位1】"，前往ドネイ回廊打倒地图上的4个可见敌人，返回城市向出张所官员报告，排名上升到4519。走出出张所，向门前的女性战士アンナ（安娜）领取任务"异乡からきた寻ね人"。

剧情战 VSアンナ

安娜的HP不多，不过麻烦的是会释放自动回血技能，拖延得越久越不利。这要求玩家速战速决，BREAK对方以后用ダブルエッジ迅速解决。

ガンドア～ドネイ回廊～ガンドア

前往斗技场，向门前的女性战士レイネ（蕾奈）领取任务"苍の指环を求めて"。该任务要先前往カルキノス荒地右侧的无数の纵穴，调查地面的发光点找到"ヴィジルの指环"。返回蕾奈处，报告后申请排位战。打赢她以后就可以到ドネイ回廊挑战排名965的シン（辛）了。

剧情战 VSレイネ

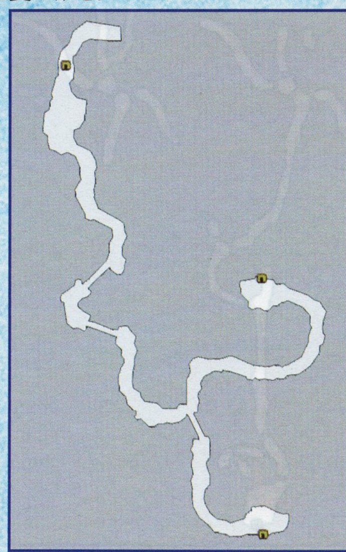
对方攻击力很高，尤其被她BREAK以后，一套连续攻击能打掉吉格将近1000的HP。注意使用技能回复BREAK槽和HP。

剧情战 VSシン

和安娜一样会回血技能，且每次回复225，看起来很恐怖，但他的回血技能持续时间短，反而相对好打。惟一要注意的招式是其"力王剑・二式"，无法防御，一次的杀伤力在550左右，一见他咏唱就立刻用瞬发的必杀技打断。

ガンドア～レオン峡谷

返回城市发生剧情，与居住区上方的官员威尔玛对话，获得峡谷方面乘车许可证。来到出张所右侧的乘车处，前往レオン峡谷。峡谷的敌人较强，而面对的排位战也较多，是长期消耗战，多准备些回复道具。沿路遇到的メディア（梅迪亚，排名939）、レガロ（雷加洛，排名926）、エルクリア（艾尔克莉娅，排名819）、ツァーフリア（扎弗莉娅，排名769），是提升排名的好机会。进入ソダー回廊的道后会有排名9831的ガルガノ（加尔加诺）上前挑战，此人排位虽比前面几个对手低很多，实力却不容小看，先做好回复工作吧。



剧情战 VSガルガノ

射击系的双枪射速很快，不但能中止我方的非瞬发必杀技，每次我方在进攻时也会遭到阻击，单发威力看似羸弱，累积伤害却不小。对付他不需要防御或BREAK，直接以ATTACK风格猛攻。他的HP被打到0时会施放奥义，破解QTE分成3次，比较复杂，分别是"□×△"、"□×△"和"○"。战胜后前进发生剧情，进入ソダー回廊。

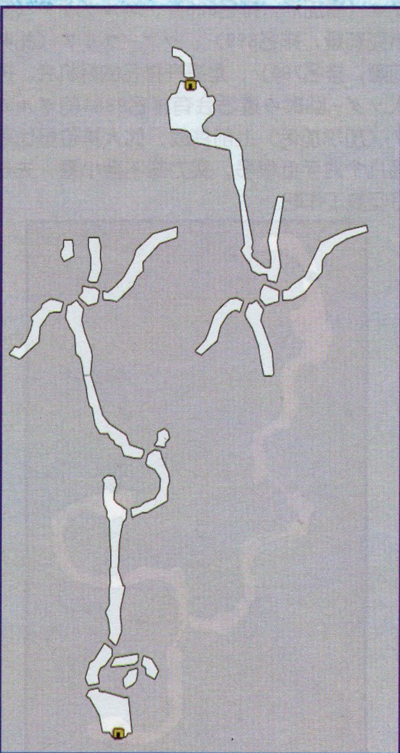
第六章

ソダー回廊

在ソダー回廊需要跟七骑士排名第三的ロザ（罗莎）发生固定战，这一战是必败的，但玩家可以预先熟悉一下怎么防御她的箭雨必杀技，在以后的正式对决中有用。战斗完结后经由罗莎身后的道路到达ニシュラ冰河。

ニシュラ冰河～いにしえの回廊

冰河的路是循环的，要在"挫折の寒道"左侧的小路上（有薄冰的路）前进，之后发生剧情。这里遭遇的敌人towelo攻击力很高，即使成功防御也要损失两三百的HP，注意回复。回廊其实更像一个秘密基地，吉格惊讶地发现叛党分子伊格莉妲以及叛党的其他重要人物都藏身在此，这些人包括机构中排名第一的哈斯、排名第八的泰隆、一直帮助自己的玛奇斯等。在坎塔雷拉人建设的秘密基地里，吉格得知不明生物体イビノス入侵世界的真相，战候机构也正是为了抵抗这种周期性灾难而设立的。而现在以尤利为中心的七骑士却对私利的欲望超越了对世界的责任感。为了让机构恢复它的本来面貌，完成革新，叛党才由此产生。这里面惟一怀有其他目的的是第一战士哈斯，由于七骑士之间不得进行战斗，所以他想借该机会向其他七骑士发起挑战。

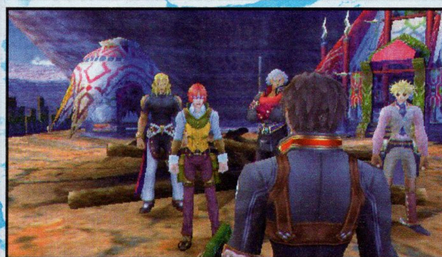


いにしえの回廊～ガンドア

发生怪物入侵事件后，从基地向外走，打败四批怪物。它们的攻击力同样比较高，注意防御。剧情自动回到宿舍，休息一晚在宿舍门前遇到博德，博德奉劝吉格赶紧劝阻法兹为心狠手辣的尤利做事。来到商业区发生剧情，得知坎塔雷拉戒严的消息（暂时无法前往）。这时可到出张所领取"讨伐任务【中位2】"，前往ソダー回廊。

TIPS

此时可领取支线任务"スキルチップ"，该任务需要在斗技场的商人处领取，接着到カルキノス荒地的强盾なる盒地打倒排名589的サーニャ能获得攻击并降低防御力的技能"アーマーキル"。报告任务时拒绝（注意，是拒绝！）把该技能出售给委托人，就能永久拥有它。该技能能在攻击的同时降低对方的防御力，BOSS战里非常有用，请务必取得。



ソダー回廊

接触回廊里的所有晶体状可见敌人，将它们打败后完成任务，随后要跟排位698的メリッサ（梅丽莎）对决。

剧情战 VSメリッサ

她的ストームブレイド是连续攻击，不管是直接承受还是防御都会导致我方BREAK，极具威胁。进攻是最好的防守，一看她咏唱就赶紧用瞬发必杀技或"土下座"等技能打断吧。BREAK她以后使用"ダブルエッジ"，可以很快将其打败。

ガンドア

返回城市向出张所的官吏报告，走出出张所与莲对话，得知斗技场正在进行特别大会，胜出者能特许获得前100位的排名。对斗技场的柜台小姐对话后进入上方的准备间，接下来的由于是三连战，玩家要计划好有限的技能使用次数。第一个ベティ注意她的按键封印攻击，第二个ビャッケ的破防值较高，第三个ケリ一是以前交过手的宿屋盗贼。他们的攻击力都比较高，不过HP很低，只要能BREAK一次然后用ダブルエッジ便可打掉大量HP甚至秒杀。战斗结束后吉格的排名上升到95，自动返回宿舍。

被莲叫出宿舍，前往能两人独处的地方，中间的两个选项都无所谓，第三次选项选择"上区：喷水广场前"。莲希望吉格能陪她去ベリエ街道完成任务，获得质问诺玛的机会。

ベリエ街道

在ベリエ街道左上岔路的区域会遇到法兹和他的同伴ボドヴィット（伯德维特，排名78），他的实力相当不济，只需注意按键封印和视野变黑的技能即可。打败伯德维特后与法兹交战，法兹的攻击力较高，战斗方式与前次几乎没有改变，使用"土下座"和BREAK攻击配合便可将其打败。

カンタレラ

打败法兹后前往坎塔雷拉（カンタレラ），得知官员威尔玛被机构迫害致死的消息。大家沉痛之后举行誓师大会，发誓让机构回归它应有的样子。玛奇斯让吉格先回到机构中当内应，努力减轻尤利对他的怀疑。

ガンドア～トーロ荒野

调查修练板后，前往上区的商店向高级商店オーナ一领取任务"盗难品の行方は"，然后到出张所右侧的车站内调查时刻表。（左侧车站也有时刻表，但调查无效。）调查居住区露天的红色桌子，然后进入左上的医院，调查窗户边的花瓶。来到斗技场调查准备室内的杂志，前往租界2楼调查房间内的小熊玩具（ベア），发现纸条后前往カンタレラ。

カンタレラ～トーロ荒野

进入カンタレラ后转身出门到トーロ荒野，与荒野该区排名47的マクシム作战。

剧情战 VSマクシム

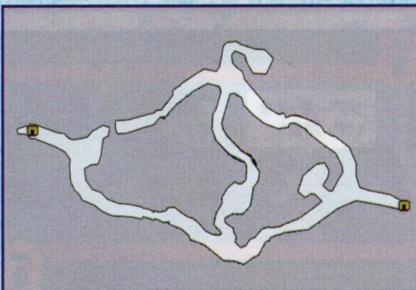
マクシム虽然攻击力还不错，但同样HP很少。先用アーマーキル降低防御力，破防后一次ダブルエッジ就能将其击倒。打败他后获得失窃的盾，回城市交任务。

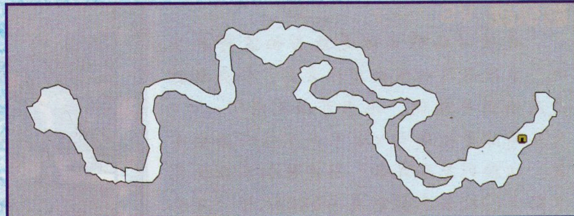
第七章

ガンドアーレゾナール海岸

来到居住区，得知莲带领着若干战士前往レゾナール海岸，而机构也派人去剿灭，不放心的吉格匆忙赶赴现场。从リブラ森林的机构支部可到达フィッシュ街道，沿着街道一直往地图左侧走便能到达海岸。注意街道的地图上徘徊着两个战士，分别是排名87的ラバディナ和排名158的ミント，被他们发现的话会切换至强制战斗。后者虽然排名较低，但反而更具威胁，大锤的攻击容易将吉格打成BREAK，要尽量速战速决。在打败这两个人后注意回复一下R技能的使用次数，接下来还要在海岸与排位43的ヴィクトル（维克特尔）强制战斗。他攻击很活跃，累计伤害不容小觑，注意回复HP。打败他以后一直沿着上方的路走到静寂と狂气の狭间，莲正为部下们的牺牲发狂，与法兹进行生死对决，接下来需要玩家从“レン、落ち着け”和“もうやめろ、ファズ”两项中选择，这两个选项会导致接下来的BOSS战发生变化。从战斗报酬看建议选择第一项。BOSS战结束后往回走到かすかな光明处发生剧情，靠近莲与之对话，然后走到大家集合的地方再次发生剧情。下一个目的地是レオン峡谷，去上区更新一下装备、多准备些补给道具就可以出发了。







1.选择“レン、落ち着け”时，与莲和法兹二连战。

剧情战 VSレン

二刀流的莲攻击频率较快，且每次攻击两次，如果一一防御的话吉格的SP几乎无法回复，提升自己的防御力并借助回复技，与她进行换血战。后面的法兹很弱，不需要刻意节省R技能。打败她后需要输入QTE指令破解奥义，并习得双剑奥义“金色冠”。

2.选择“もうやめろ、ファズ”时，与法兹一人发生BOSS战。

剧情战 VSファズ

实力比二连战的情况强出很多，不仅HP的量很大，当HP降到一半以下时会发动全能力UP+自动回复，比较难打。玩家最好配备了降防技能，如果没办法降防就拖延到法兹辅助效果结束后再发动总攻。和二连战时一样需要在最后输入QTE，成功后习得通用奥义“グランタスク”并获得ホロウハート剑。

剧情战 VSファズ

比起莲要弱不少，BREAK两次就能将其解决。随后依然有奥义破解的QTE，成功后习得通用奥义“グランタスク”并获得ホロウハート剑。

レオン峡谷

在峡谷发生加尔加诺出卖同伴的剧情，由于父亲被尤利挟持，加尔加诺被迫带领吉格等人走进尤利的埋伏圈。奸计得逞的尤利却无耻食言，将加尔加诺父子杀害。吉格这时领悟到法兹的情况也许和加尔加诺一样，并没有从内心变坏，一定是尤利挟持了米希，法兹投鼠忌器才一直在尤利手下做事。

ケイロニア高原

接下来就是与机构中的最高首脑七骑士直接对决的时刻了。在ケイロニア高原的决意の高台，首先要面对的是七骑士排名第六的战极。



剧情战 VSセンゴク

战极的攻击力非常高，推荐玩家同时装备盾和笼手两种战斗风格，一边用盾防御他的攻击，一边削减他的BREAK槽，成功BREAK以后依旧是ダブルエッジ主攻。需要特别注意他的某些招式包含“不许防御”（ガードするな）和“防御吧”（ガードしろ）的两种指示，如果玩家不按指示行动，HP就会瞬间降到1，切记要避免。最后依然需要破解奥义，做好准备。

要塞战车ドオウ

战胜战极后跳到机构的堡垒上，在记录点回复并存档，沿着右侧的道路攀上梯子，与排名第五的诺玛战斗。



剧情战 VSノーマ

战胜诺玛的关键是能否快速将其击倒，本战诺玛的攻击力非常高，但庆幸的是反击频率较低，玩家可以先用アーマーキル降防并使用チャクリング让HP徐徐回复。切换到笼手风格，用连珠钢拳和伏虎掌配合〇攻击尽快削减其BREAK槽，发生BREAK以后立即发动ダブルエッジ并以△键的重攻击追打，理论上只需BREAK她3～4次就能结束战斗。诺玛在HP降到很低时会使用技能将吉格的SP限制为5格，不过该负面效果消失得很快，不用特别在意。

打败诺玛并消灭她的灵魂后继续前进，与排位第四的武器商人ゼブリラ战斗。

剧情战 VSゼブリラ

本战要求击破武器商人的堡垒，堡垒通过两门追击炮和中心机关攻击，先用ダブルエッジ击破左右两门炮，注意防御攻击力较高的导弹。堡垒的机关枪攻击力低，所以不需一一防御它们的扫射，否则会导致SP紧缺。

ケイロニア砦

摧毁堡垒后进入ケイロニア砦，这里需要先打开1～3F的机关才能到达司令室。1F和2F的机关只有一个，没有解谜要素。到达3F时，请参照地图上的点，按照“红→浅蓝→黄→红→绿→深蓝→绿→黄→绿→浅蓝→绿”的顺序按下按钮，成功打开司令室的门，与排名第三的罗莎发生BOSS战。



剧情战 VSロザ

开局依然是“アーマーキル降防、チャクリング缓慢回复HP”的固定套路，然后用伏虎掌配合〇键攻击破防，使用ダブルエッジ攻击。如此炮制1～2次，罗莎便会使用箭雨特技，这招攻击和BREAK能力都很高，全防或全中都很容易导致我方崩防，比较保险的做法是让自己的HP保持在1500以上，同时在BREAK槽低下时用技能回复。技术比较好的玩家则可以估算箭雨的下落时间，用完美防御技“ハイガード”零损伤防御所有弓箭。万一不幸被BREAK，迅速连按×键恢复并以ヒーリング回复HP。破解罗莎的QTE分为两个阶段，第二阶段的〇键给玩家的输入时间很短，看到她的箭矢逼近吉格面庞的时候就得准备输入了。



ガンドア/战侯机构バザルタ

打败罗莎后得知尤利和米希井不在此处，先回城市搜集情报吧。前往上区的喷水广场与玛奇斯对话完毕，向上走碰到莲，对话后进入左手边原先上了锁的房子，通过地道追寻尤利的行踪。地道里要先打一场中BOSS战，它的攻击力非常高，一套下来即使防御也要损失将近1000HP，所以不要吝惜R技能。追上去后遇到尤利的爪牙、排名13位的ベルトルド（贝尔托德）。

剧情战 VSベルトルド

“死死舞”是超多段攻击，攻击力一般但BREAK能力非常可怕，与之作战时保险起见可把HP保持在1500以上。

随后的一场固定杂兵战很简单，用普通攻击配合重攻击，两到三次就能击破。经由地下的エントランス到达战侯机构バザルタ，乘电梯到达最上乘，与排名第二的尤利发生BOSS战。

剧情战 VSユーリ

尤利的攻击频率和攻击力都相当高，除了惯例的“アーマーキル+チャクリング”外，还要用ディフェンド提升自己的防御力。尤利的“冰の雾”是反击技，注意HP和BREAK的存量，保持比较高的值再去引发。随后尤利会让冰块出现在吉格的头顶，在冰块下落之前迅速BREAK并用ダブルエッジ将其击倒便可。

终章

ガンドア/战侯机构バザルタ

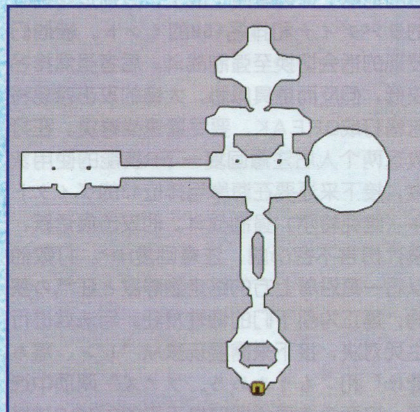
打败邪恶的尤利后，机构的核心发生巨大更替。原有的七骑士除了哈斯和罗莎外全部换成新人，吉格、莲、泰隆、玛奇斯、伊格莉妲这些立志让组织得到进化的年轻人掌握了大权。正待众人准备着手重建战侯系统时，来自天空的异变告诉他们，不明生物带来的灾难——“破碎之日”即将来临。现今，坎塔雷拉人建设的遗迹是渡过这一劫难的惟一希望。（此后训练室开放，玩家可以挑战莲和泰隆。）

ラ・キット遗迹

来到ラ・キット遗迹，这里正遭受着イビノス的入侵，原七骑士之一的战极正奋力守护圣地。走到遗迹中坎塔雷拉标志的壁画前调查，得知这里存在着一扇门，但需要找到尤利藏起来的特殊石板才能打开。下面返回城市中的バザルタ机构，乘坐电梯到达执务室与罗莎对话，得知石板很有可能被藏在ベリエ街道附近的王家别宫中。此时若前往城市中的大桥与老朋友们对话，便可获得防御力高达100的防具ブリガンダイン。

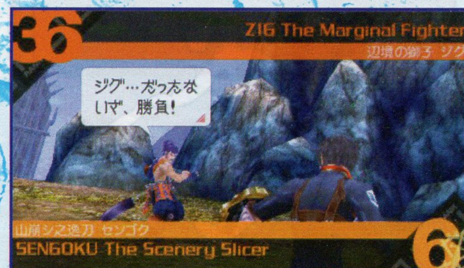
サルバトーレ离宫

经由ベリエ街道支部的右侧道路找到别宫，进入别宫，正面的门暂时无法打开，需要到宝物库找到金色的壶，放到大厅空着的方台上。宝物库的宝箱里还有一把不错的短剑“ゴールド&サン”，不要错过。打开门后武器商人会来阻挠吉格，在罗莎的掩护下，吉格成功在门里的房间找到了石板，但罗莎却不是武器商人的对手，败下阵来，接着就是一场BOSS战了。



剧情战 VSゼブリラ

本战的目的是破坏商人手中的武器箱，BREAK攻击对箱子无效，集中使用高攻指令对付箱子即可。玩家也不用担心被箱子BREAK，只不过箱子的攻击力比较高，注意回血的话就没什么难打。



ラ・キット遗迹

成功拿到石板返回遗迹，根据石板记述，只有坎塔雷拉的王有资格进入该门，于是吉格和法兹这对好友又展开了一场对决。法兹的实力有所增加，不过行动并没有太多变化，只要按照对付尤利的战术来攻略即可。战胜法兹后进入壁画后的门，这里需要踩踏地面的心、体、技法阵，连接通往BOSS“eve”的道路。

BOSS战 VS eve

该BOSS不强，先用ダブルエッジ消灭双手，再专心对付本体。不过本战之后是主线流程中最难的哈斯战，且中间没有回复记录点，如果打完EVE没有升级回复的话，那么就要在按下房间中的按钮前先将HP、R技能使用次数等回复到最大值。

剧情战 VSハース

排名第一的最强战士，攻击力、攻击频度、BREAK、技能等各项能力均属超一流水准。根据剩余HP的多少，哈斯拥有三种攻击模式。

1.HP最大～HP消耗至2/3左右

这段时间哈斯的进攻并不猛烈，我方趁机使用アーマーキル和チャクリング，待BREAK对方后发动ダブルエッジ，这时哈斯会固定发动一次技能。该技能发动后，哈斯从屏幕中消失，然后会利用天顶的落石先攻击一次玩家，石头的攻击力很小，可以无视。不过在随后的大约5秒左右时间，哈斯会突然跳出来砍吉格一剑，这一剑的威力巨大，即使防御也要损失1000左右的HP，因此请一定要在哈斯跳出的瞬间用ハイガード防御。如果玩家反应很慢，无法目押哈斯的动作，也可以利用之前释放的回血技能チャクリング计时——在防御住石块攻击后，看吉格的血槽回复了3次，就发动ハイガード。ハイガード有一定持续时间，可以保证支持到哈斯跳出来为止。

2.HP2/3左右～1/3左右

这段时间哈斯的攻击变得更为猛烈，请务必做好防御工作。在第二次BREAK他之前，请先把自己的BREAK槽回复到最大值（理由后述）。当哈斯的HP降到1/3以下时，会发动最可怕的必杀技——我方的HP槽和BREAK槽会不断减少，这时基本上只要哈斯出招，吉格必定被BREAK，如果HP没有2000，一次BREAK就可能致命。

3.HP1/3左右～0

根据玩家当前的攻击力，有三种选择：1.保持アーマーキル生效的同时，利用伏虎掌和〇攻击造成哈斯BREAK，一口气将他打倒，不给他BREAK我方的机会；2.万一不幸被BREAK，快速连打×键恢复，并用ヒーリング加血，慢慢磨死对方；3.使用无耻的中断技能，比如“土下座”，一旦哈斯发动必杀技立刻将其打断。

绝海

打败哈斯后暂时无法记录，要用道具来回复HP和R技能。穿过传送门进入绝海，打最终BOSS战。

剧情战 VS prime

最终BOSS相比哈斯来说要温和得多，战术打法跟eve差不多，不过它的攻击力比较高，得先用ダブルエッジ迅速消灭其双手。BOSS的攻击有可能打断吉格的咏唱，因此最好是在防御完对方三个部位的一轮攻击后再发动，以免浪费技能数。把双手消灭后就留意BOSS是否会释放“破碎之日”，这招发动时BOSS会在头顶聚出巨大的光球，普通防御的话也会造成大约1000左右的HP损伤，所以还是看到光球落下时发动ハイガード。

打败最终BOSS，世界从イビノス的威胁中解放出来，吉格获得了“最后的战士”和“坎塔雷拉之王”的两个名号。不过，天性喜欢追求冒险生活的吉格显然还对目前的人生不够满意，就像他当年离开坎塔雷拉一样，这次，他又放弃了已经获得的一切名誉和地位，再度展开自己的旅途。（结局居然没有妹子，我不能忍受。）

THE END

研究部份

全RANKER表

初期RANK	名字	获得技能	出现地点	可挑战时期
1	最强に至る者 ハース	ダメージアップ+	–	剧情
2	バザルタを负う骑士 ユーリ	フリーアタシク	–	剧情
3	光弓の天秤 ロザ	リースキル	–	剧情
4	全てを手にした武器商人 ゼブリラ	–	–	剧情
5	美と咒の探求者 ノーマ	スキル+1	–	剧情
6	山崩シ之逸刀 センゴク	オートガード	–	剧情
7	最巧の铳士 バルバロ	–	–	不可
8	钢の侠客 タイロン	–	机构训练室	成为七骑士后
9	迟れてきた英雄 ティティコ	ATK+5	上区	成为七骑士后
13	绝对零度の怀刀 ベルトルド	–	–	剧情
33	常暗より来りし者 エイネ	–	任务：赫の指环を求めて	任务遇到
43	硝烟を吐く奇人 ヴィクトル	–	レゾナール海岸	–
47	斜め45度の偏屈者 マクシム	死地ニ见切ル	任务：盗难品の行方は	
71	怪しい古美术商 ヲグル	スピネイジⅣ	カドモール水源	カンタレラ集会后
78	青き快乐主义者 ボドヴィッド	ヒューマンキル	–	剧情
83	眠れる狮子 カレン	连珠刚拳	ガンドア商业区宿屋“夜半の间”	カンタレラ集会后
87	はんなり狂战士 ラバディナ	カウンター	フィッシェ街道	–
158	鱼河岸の最终兵器 ミント	–	フィッシェ街道	
474	ガチンコ突击娘 ベティ	–	–	剧情
511	狭量な剑豪 ヤッパ	EXPハンター+	任务：勇壮なる护卫の依赖	–
589	东云の暗跃する忍び サーニャ	アーマーキル	カルキノス荒地	いにしえの回廊后
698	不碎の意志 メリッサ	DEF+5	剧情	–
751	己の证明完了 エラスト	HP+150	斗技场的民家内	–
769	裂枪の战乙女 ツァーフリア	–	ニシュラ冰河	–
819	勇往する战乙女 エルクリア	ウェポンキル	ニシュラ冰河	–
877	咒术炼成装置 ネローナ	スキル+	ニシュラ冰河	いにしえの回廊后
926	兵たちの梦の迹 レガロ	ザ・土下座	剧情	–
939	少女ときどき恶魔 メディア	ブレイク+	レオン峡谷	–
965	禁欲の求道者 シン	□ダメージ强化	任务：异乡からきた寻ね人	–
1942	深渊より来りし者 レイネ	DEF+4	任务：苍の指环を求めて	–
2063	漆黑を缠う优男 ナタン	ダイナマイト	任务：勇壮なる护卫の依赖	–
2794	パンデリャッハの娘 アンナ	HP+100	任务：异乡からきた寻ね人	–
5820	魔の练达士 ラクスリア	补助效果+	上区民家内	–
6256	黄色の台风少女 モモ	ハイテンション	居住区B栋宿舍	タイロン一家解散
7761	皿まで食らう好战派 ガストン	ATK+4	下区商店内	タイロン一家解散
8397	爱し主君の模仿者 オルヴァー	ビーストキル	タイロン租界	タイロン一家解散后
8993	沙の国からきた娘 ナージャ	死地ニ丹动ス	カルキノス荒地	–
9245	右に铳把、左に取说 スカリー	クールダウン	ラ・キット遗迹	–
9831	狙い知れずの射手 ガルガノ	–	–	剧情
13537	胜率1割の博打王 アヴァール	ダメージアップ	ラ・キット遗迹	–
14375	ふわ发斩り伏せガール パルピェーダ	–	ガンドア上区商店内	打倒42人

初期RANK	名字	获得技能	出现地点	可挑战时期
18185	东云に跃动する忍び アーニャ	DEF+3	マイヤールの森	—
19349	ザ・オレサマ ゲーニー	ボンバーラン	ガンドア商业区	—
21517	矢の雨をまねく狩人 ニコール	EXPハンター	ガンドア地铁站	—
22615	强きを渴望する男 ビャッケ	ヘッドバッ	任务：回览板配达人	—
23757	野兽战士纯情派 ゴンザレス	×ブレイクガード	タイロン租界宿屋三号房间	—
24299	静闲な战乙女 ロビーナ	スナイPNG	カドモール水源	—
24812	激情の战乙女 リリア	HP+75	カドモール水源	—
27364	呼吸するアンティーク ギュスタブ	—	ウィルゴー沙漠	—
32984	やんちゃな问题儿 ギョック	□ブレイク强化	任务：新人ランカー袭击事件	—
33962	弓を抱く乙女 チッタ	—	ガンドア上区	—
34318	心に乙女を饲う兽 イザベラ	ハガネソウル	ガンドア上区民家	—
34895	美学を贯く一本枪 ナルソス	—	ガンドア上区	—
52246	ダンドーンの嫡男 ルシオ	×ジャストガード	—	剧情
54973	屈折なき直线 イブキ	—	—	剧情
55640	蛇眼の守护者 ハッサン	ヘルFIRE	ガンドア	—
56896	幸运を射拔くもの クロヴァ	チャージEB	ガンドア居住区B栋宿舍302	任务：来たれ、幸运の使者完成
61027	トサカ头の喧哗卖り リド	死地ニ愤激ス	—	剧情
62953	153センチの姐御 タルナーダ	エアレイドⅡ	—	剧情
65268	情热のシニヨン ケリー	Bハンター	—	剧情
67367	泣き颜の暗杀者 ウォーレン	死地ニ复回ス	ウィルゴー沙漠	—
69110	封杀の武士 ルーク	HP+50	斗技场	—
70023	彼方から来た异人 マイケル	インジェクト	ガンドア居住区A栋宿舍203	—
71516	啮みつく番犬 プロポ	チャクリング	—	剧情
71659	タイロン一家の膝 グレコ	—	—	剧情
72509	恋する正拳突き ユミール	食フ拳	ドネイ回廊	—
73188	天下梦想 ワスター	ウォークライ	ドネイ回廊	—
73692	タイロン一家の右足 ピンス	—	—	剧情
73682	いつだって毒见担当 グルトン	—	リブラ森林	—
76434	ハーレムを梦见る男 ゾンマ	DEF+2	任务：武术指南のお愿い	—
78276	恶梦に爱された女 ウネルマ	巴受け	ベリエ街道	—
78686	タイロン一家の左足 バッス	—	—	剧情
78628	武器屋の名物店长 シャルネ	ATK+2	ガンドア	打倒10人
81244	倒れる时は前のめり ヨア	トルネード	トーロ荒地	—
83024	首都に吹く尸风 ヤヨイ	ATK+1	ガンドア商业区	—
85679	プリンスハンター プリシラ	DEF+1	ガンドアA栋宿舍202	—
87054	绝对规则遵守 リオネル	ATK+3	マイヤールの森	—
88821	敏速の战乙女 ノーチェ	ネクストXIII	マイヤールの森	—
89629	寡默な虎 ギル	伏虎掌	リブラ森林	—
90435	家族を背负う汉 ホフマン	HP+25	斗技场	—
91741	铁壁の番人 ソシオ	—	—	剧情
92648	赖れない父亲 ムゥ	アクトゲイン	斗技场	给宿屋前的カイト找到レグスの丝，再和他对话。
93725	世话烧き トレンス	ディフェンド	ガンドア居住区	—
94738	槌で语る男 ビンザー	—	—	剧情
95000	最弱ランカー ポッド	ヒーリング	—	剧情
—	ジク	—	—	主角
—	亡国の骑士皇 レン	金色冠	—	剧情
—	狂える剑兽 ファズ	ダブルエッジ、强カウンター、グランタスク	—	剧情
—	イゴリダ	ベノマSHT	—	—

全任务一览

任务名称	委托人	排位奖励	报酬	奖励道具	内容
讨伐修练【低位1】	ロアー官吏（出张所）	+300	300B	チャージ2×2	讨伐トーロ荒地出现的目标怪物
药草探しの代理人	行商人ウル（宿屋宵之间）	—	100B	上杂草×2	在リブラ森林找到4棵"万治草"
来たれ、幸运の使者	クロヴァ（宿舍B栋302）	—	100B	伤药M	斗技场前左下角民家，调查桌上的水果
斗技场の害兽驱除	斗技场受付娘	+500	500B	SP+1	打倒乱入ドロウサギ×9，并完成RANK战
森のイビノス驱除【重大】	ヒヴォット官吏（出张所）	82000	2000B	短剑【ワダツミ】	剧情出现，随后强制失败
タリー石を探せ	ウェルマー（居住区）	+1000	250B	—	在トーロ荒地调查サボテン获得タリー石
甘梅草を探せ	ウェルマー（居住区）	+2000	500B	—	在ベリエ街道深处获得甘梅草
讨伐修练【紧急】	スペル官吏（出张所）	+700	800B	伤药L	在リブラ森林清除所有的ウゴキソウ
武术指南のお愿い	アイリス（出张所门口）	—	90B	チャージMAX	和アイリス对话后，在荒地清除杂兵，回来时完成RANK战
讨伐修练【低位2】	ロアー官吏（出张所）	+1500	750B	—	在マイヤールの森 深处清除所有イビノス
回廊のイビノス驱除【重大】	ヒヴォット官吏（出张所）	58972	5000B	—	剧情出现，随后强制失败
卫兵の剑の没收	リド（租界）	—	400B	—	在大桥完成与プロポ的RANK战后，将获得的任务道具交给リド
卫兵の剑の返却	リド（租界）	—	150B	周刊"まもり"	将上一任务获得的プロポの剑交给商业区武器屋店长
河畔の生态系调查	ヨハン官吏（出张所）	+2000	150B	回复药S×2	ベリエ街道的关口处，随机遇敌并打倒アロナイト红种×2
矿物资源の收集【紧急】	スペル官吏（出张所）	+1500	1300B	—	ドネイ回廊第2场景的新区域内，找到ヘレライト×3，并完成与avarino的战斗
黑い积荷の回收	オウロ（租界酒吧）	+1000	1100B	—	ウィルゴー沙漠的沙暴区域，找到黑い积荷×4
讨伐修练【低位3】	ロアー官吏（出张所）	+2500	1200B	—	宿屋免费寄宿，限定的二连战
恶德商卖を抑止せよ	チェスター（居住区）	—	600B	周刊"ちから"	在商业区与居住区获得情报后，在マイヤールの森深处发生剧情
优しい猛者、募集中	イブキ（居住区）	—	500B	伤药L×2	将对手3次BREAK即可
讨伐修练【低位4】	ロアー官吏（出张所）	+2500	1500B	—	ネブラ森林完成RANK战，并打倒指定敌人ターリー
新人ランカー袭击事件	ニース（斗技场广场）	+3000	2000B	—	打到袭击者
新商品开发の手传い	行商人カウノ（リブラ森林关口）	—	1800B	—	マイヤールの森，ベリエ街道，以及カドモール水源3处找到指定物品
回览板配达人	リブラ支店の官吏（リブラ森林关口）	+3000	2400B	—	和トーロ荒地，カドモール水源关口处NPC对话，并打倒ビャッケ
新人官吏を捕获せよ	ヌッティ官吏（出张所）	+2000	2300B	—	分别在车站和商业区了解情报后，ベリエ街道关口处找到目标人物
讨伐修练【低位5】	ロアー官吏（出张所）	+2500	5000B	—	来到カンタレラ消灭指定目标
七骑士认定修炼【重大】	ヒヴォット官吏（出张所）	7	10000B	—	剧情强制失败
行方不明の从业员	宿屋前台	—	2000B	周刊"いのち"特别号	接完任务有男孩要一同前往，同意的话可以直接到达目的地。在本区域随机遇敌打倒红色植物，获得マンドラ液×5后和男孩对话
讨伐修练【中位1】	ハイヤー官吏（出张所）	4519	4500B	—	将ドネイ回廊里的イビノス消灭
异乡からきた寻ね人	アンナ（出张所门口）	—	6000B	パンディラエッジ红	与委托人アンナ战斗后，来到ドネイ回廊深处找到R965，并战胜
苍の指环を求めて	レイネ（斗技场门口）	—	3500B	—	カルキノス荒地找到ヴィジルの指环，报告任务后完成与レイネ的RANK战
雪中の赠り物	ナタン（居住区）	—	6000B	—	在ニシュラ冰河和レオン峡谷找到冰的结晶与冰河的清水
スキルチップ收集中	行商人トクト（斗技场）	—	4000B	周刊"ちから"特别号	在カルキノス荒地最里面，发生RANK战，随后得到アーマーキル
讨伐修练【中位2】	ハイヤー官吏（出张所）	492	7500B	チャージMAX×2	ソダー回廊里的全部イビノス消灭，并完成与R698的RANK战
加护あることを祈って	ヤナ（斗技场前民家）	—	700B	周刊"まもり"特别号	在ラキット遗迹泉水处把硬币放入泉水后，站在离出口最近的那个圆上。绕着泉水，顺时针转两圈，逆时针转1圈，顺时针转1圈即可
勇壮なる护卫の依赖	ナタン（居住区）	—	7500B	—	与委托人对话后完成RANK二连战
盗难品の行方は	マスター（上区商店）	—	7500B	—	按提示依次调查后，打倒偷盗者，拿回失物
讨伐修练【高位1】	ハイヤー官吏（出张所）	50	20000B	—	来到カドモール水源最深处，打倒稀有怪物バニー
赫の指环を求めて	レイネ（斗技场门口）	—	15000B	チャージMAX	在ニシュラ冰河找到ベアトリスの指环，并完成与R33的RANK战
追想の白い花	エルクリア（出张所门口）	—	8000B	周刊"いのち"特别号	在レオン峡谷通往高原的路上找到クロリスの花
资料集めのアシスタント	クレイオ书记（机构总部职务室）	—	3000B	回复药L×2	答案如下：Q1：レクスニブランニバザルタ、Q2：七骑士アルチーデ、Q3：希望たれ、Q4：マキス（答对3题奖励周刊"ちから"。答对全部奖励周刊"ちから"特别号）
讨伐修练【高位2】	ヒヴォット官吏（出张所）	—	50000B	ラストワン	完成6场异生兽讨伐，分别在ベリエ街道、ウィルゴー沙漠、フィッシェ街道、サルバトーレ离宫、カルキノス荒地、ケイロニア砦

合键

在游戏中拿到合键以后，将其在特定的时期交给我方同伴，并正确回答其问题，就能获得特定的报酬。与普通任务不同的是，部分合键事件的发生时机非常严格，错过了就无法再重来，请严格对照以下任务说明来完成收集。

マキス

次数	提问	答案	时期
第一次	タイロン一家に入ったこと、どう思う?	乐しい	任务“卫兵の剑の返却”完成后
第二次	友人の梦を实现させるため协力をする事にした。でもそれは反社会的な事だったんだ。	がんばれよ	カンタレラ崩坏后
第三次	レンはアンチと接触する机会が多いから、そのうちレンもアンチになると机构は考えてる。それについて、どう思う?	レンを应援する	遇到イゴリダ以后
第四次	また仲良くやっていけそうかい?	绝对	レゾナール海岸剧情后
以上四个问题都选对，获得饰品“レトロジカル∞”。			
第五次	私の服をどう思う?	实はあこがれている	新七骑士就任后
第六次	ジグ、君と会えて良かったよ	おれも同じ气持だ	通关后

リド

次数	提问	答案	时期
第一次	部屋は眠ればそれでいいってタイプか、俺と同じだな	气が合うな	任务“卫兵の剑の返却”完成后
第二次	カンタレラを舍てた事が负い目になっているのか?	そうだな	カンタレラ崩坏后
第三次	亲方の持ってくる派手な仕事だけして、目立とうとしてる...图星だろ?	误解だ、リド	遇到イゴリダ以后
以上三个问题都选对，获得饰品“野郎ノ胜负面”。			
第四次	决别した方が全员の将来のためだったかもしれないけどな	これで良かった	誓师大会后
第五次	乐しくてしょ-がないって颜してたぜ。その颜が戻ってきたって感じだな	それは良かった	レゾナール海岸剧情后
第六次	盗みにきたとでも?	そんな奴じゃない	新七骑士就任后

アイリス

次数	提问	答案	时期
第一次	どうして大事な键をくれたんですか?	理由がなきゃだめか?	ファズ登场后
第二次	レン様が选ぶ道がジグさんと同じだといいなぁ...って。そうだったら、わたしは、自信を持ってその道をすすめると思うから...	ああ、そうだといいな	いにしえの回廊剧情后
以上两个问题都选对获得饰品“ロビンズエッグ”。			
第三次	私、战场でも役に立てるでしょうか?	ああ、だいじょうぶ	誓师大会后

レン

次数	提问	答案	时期
第一次	わたし......なんだかドキドキしちゃって......	话があるなら闻くぞ	誓师大会后
第二次	殿方の部屋が落ち着くなんて......私变な事言ってますよね	いつでも来てくれ	レゾナール海岸剧情后
以上两个问题都选对获得饰品“苍生のソブリン”。			
第三次	そう思ったら、ジグさんの颜を见たくなっちゃいました	それは光荣だな	新七骑士就任后
第四次	ジグさんを尊敬しています	ありがとう	通关后

タイロン

次数	提问	答案	时期
第一次	よう！来たぞ！	大欢迎だ	レゾナール海岸剧情后
选对答案获得“龙帝の手甲壳”。			

イゴリダ

次数	提问	答案	时期
第一次	スリルがあってちょっと乐しかったわ	归りは送るから	レゾナール海岸剧情后
第二次	いいことも少しはあったかな	どうでもいいけど	新七骑士就任后
以上两个问题都选对获得饰品“キュートトリック”。			
第三次	ふーん、なんだかいじめたくなるわ	许してくれ	通关后

ケイトン

次数	提问	答案	时期
第一次	何をするつもりかなんて、こっちの台词よ?	话がしたい	新七骑士就任后
选对答案获得饰品“凄艳の金环”。			
第二次	ここのどこかに置いてよ	俺が守る	通关后

ファズ

次数	提问	答案	时期
第一次	冗谈だよ...怒るなって！	怒ったふりを见拔け！	新七骑士就任后
选对答案获得饰品“カンタレラブレス”。			
第二次	先の事、考えてるか?	一绪に考えよう	通关后

ミシー

次数	提问	答案	时期
第一次	何を话せばいいのかな?	ミシ-のこと	新七骑士就任后
选对答案获得饰品“天仰の护身刀”。			
第二次	无事に归ってきてね	わかってる	通关后

真・七骑士

通关后，在斗技场输入特定密码可挑战隐藏BOSS真・七骑士。这七个BOSS实力非凡，玩家除了辅以以下攻略内容外，最好事先将主人公的等级练到40以上，确保不出差错。

真ベイガー

密码：ByeByeSenpai

使用笼手的贝嘉即便是普通攻击也有很高的BREAK值，一旦我方被BREAK就势必会受到巨大损伤，所以一定要具备相应的预防措施。（推荐使用GUARD风格的クールダウン，能加满BREAK槽。）好在他不会中途切换状态，可以放心大胆地从初期就火力全开。

比较具有威胁的泥拳秘孔突可以用盾牌的指令防御防住，我方的万能中断技ザ・土下座和完美防御技ハイガード也很有效果。当贝嘉摆出反击姿势时，可以用远程攻击或ザ・土下座应对。最后要输入QTE指令，○×△□的输入时间很短，要事先做好准备，后面的○键连打相对简单。

真センゴク

密码：MurakumoKen3

战极相比贝嘉在BREAK能力上没那么恐怖，可以使用ATTACK风格主攻。要注意的依然是“震の型”和“破の型”这两招，前者一定要防御，后者一定不要防御，否则吉格的HP会瞬间降到1。战极也不会中途切换状态，开局我方可先使用アクトゲイン、ディフェンド、チャクリング做好辅助，切换到BREAK风格使用食う拳，并长期保持食う拳的持续效果。最后的QTE需要快速连打×键（需要很快），之后按○→△→□的顺序切换。

真ノーマ

密码：TheBeautyDog

真・七骑士中实力较弱的一个，战术可照搬上一战。不过注意她是魔法型战士，要用ハガネソウル防止行动被中断。最后的QTE是○×△□→○△□。

真ゼブリラ

密码：Dooh!GoGoGo!

与主线时略有不同，商人会和堡垒一同参战，只要打倒角色本体就能获胜，使用アーマーキル后外加3次ダブルエッジ便可将其击倒。最后的QTE是△→○→×。

真ロザ

密码：Steel&Maiden

罗莎和诺玛一样都会反击，ハガネソウル是必备的。当罗莎发动箭雨“スターフォール”后，熟练的玩家可以打完一轮连击后再防御或回避。只是这招的BREAK值很高，依旧要像ベイガー战一样用クールダウン回复，迫不得已还是被BREAK的话就连打×键恢复。最后的QTE指令依旧是全隐藏BOSS中最难的，指令是○×△□→○×△□→×连打→△。

真ユーリ

密码：BaseInstinct

他的封印攻击会随机封住我方的某按键，有一定的运气成分。如果以BREAK风格主攻而碰巧○键被封印了，那战斗就会变得很难打。尤利的通常技有时会攻击7下，全部防御损失7点SP，因为攻击力并不太高所以可以不防。至于他的其他必杀技可以用ザ・土下座或伏虎掌打断。QTE最为简单，只要依次输入按键即可，而且就算输入错误也没什么惩罚。

真ハース

密码：1MoreBattle!

在剧情模式中，哈斯会随着HP降低到一定程度产生状态变化，而真・七骑士的他取消了这个设定，反倒变得比较好打。值得特别注意的依旧是隐身后的攻击，算准提前量用ハイガード防御；HP降低到一定程度后会使用最麻烦的不断降低我方HP和BREAK槽的必杀技，保持2500以上的HP较为保险。预算好BREAK槽及时回复，调整好攻防节奏，这个BOSS并没有感觉强化到哪去。QTE为○键连打，不难。

BLAZE UNION
STORY TO REACH THE FUTURE

文 太正之风

S·RPG	炽焰同盟 ブレイズ・ユニオン		
Atlus	2010年5月27日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

《炽焰同盟》秉承了前作《尤歌朵拉同盟》的精髓，各方面的品质都堪称出色。Sting出品的游戏系统都比较复杂，然而一旦上手就会发现乐趣无穷。对于新玩家而言，一定要花一点儿时间认真看教程。老玩家则可以通过本作的剧情，来了解前作中的人物关系及背景。众多知名声优的精彩演绎以及气势磅礴的背景音乐都为本作增色不少。本文将对游戏的系统和剧情进行详细的介绍，全部275种道具的取得方式也在最后为您一并奉上！



系统详解

战前准备

人物选择



开战前要先选择本关的出击人物：在人物头像上按←可以给其装备上道具，注意装备是有出击次数限制的(画面右上的“数字+MAP”表示)，每装备着它出战一次便减少1，最后道具会损毁消失。身上已有道具的话无法变更装备，唯有等它自动损毁或是被敌人的必杀技击碎后才能换上新的。食物型道具给角色装备后，战斗中移动后他便会自行吃下。按→可以用道具回复角色的士气，根据个人喜好等差异，相同道具对不同角色士气回复量也是不同的，不过一般情况下还是用メダリオン这个专用道具来补充士气。按L可以查看本关胜败条件，按R为查看地图。按△可以查看角色状态，按□则是确认配置情况，根据选择人物顺序的不同，可以改变其在地图上的初始位置。按○选择够人数后便会进入卡片选择界面。

人物状态



状态界面下的要素很多，如图所示：

1.武器种类，不同的武器相互之间是有克制关系的，具体参看“攻防相性”部分。

2.同盟阵型，男性的同盟阵型为×型，女性为+型，具体参看“同盟系统”部分。

3.兵种体积，S为小体积，L为大体积，小体积最大兵士数为8，大体积最大兵士数为4。

4.移动类型，步行为基本移动方式，骑马可以穿过敌人进行移动，飞行可以无视地形效果，水栖可以进入水边地形，转移则可以穿越1格的障碍进行移动。

5.胜率，部分隐藏道具的取得条件要求胜率在某个数值以上或以下，具体参看“道具列表”部分。

6.士气，士气在本作中相当于角色的HP，当士气降为0时，角色会从战场上败退。回复士气的办法有很多，比如使用道具、卡片，或是角色升级时都会有所回复。中期当同伴数量多起来后，没被派上场的角色在下一战开始前也会回复一定量的士气。

7.角色当前的装备，MAP前的数字表示该道具还可以在几场战斗中使用。

8.VALUE框内的是角色的基本数值：GEN为统帅力，关系到角色受到突击、反击，以及对必杀技的防御力；ATK是攻击力；TEC为技术力，关系角色突击、反击、使用必杀时的威力；LUK是运气，该数值与会心攻击的几率相关；Exp是经验值。游戏中以大、小★的方式来表示角色基本能力，在计算攻、防等具体效果时只有大★有效用。而角色升级或装备、食用道具时会增加小★，在累积满一行后便能转化为1颗大★。大部分卡片必杀的成功条件都是发动方TEC≥防御方GEN。己方角色LUK≥敌方角色LUK时，给予其致命一击后，其身上的装备便会掉落。

9.NOTICE框内是角色和兵种的特性，有○标志的是有利特性，×标志的则为不利特性，附加ADD字样的表示角色当前装备的附加特性。战斗前先查看敌方的特性、身上是否有装备是很有必要的。

卡片资料



卡片是游戏的核心系统之一，如图所示：

1.三项最基本的资料：POWER即是卡片的威力，关系到获胜后对敌方士气的削减量，每次成功削减敌方的士气，卡片的POWER都会有所提高，因此卡片的培养也是很重要的；MOV是卡片的移动力，关系到该回合我方全体能移动的步数总和；ACE项后显示武器种类，我方发动攻击或被攻击的角色即为此次同盟的ACE，当该角色的武器种类与卡片的ACE武器种类一致时，才有可能发动卡片的必杀技，ALL指的是全体武器皆可发动此卡的必杀，不过敌方使用必杀时没有ACE武器的限制。

2.必杀种类，有释放型和蓄力型两种，战斗中当必杀槽累积到100%且发动条件满足时才能使用必杀。有Keep on字样的为释放型，按住□键必杀便会发动，同时必杀槽不断减少，当其降至0或松开□键时效果消失；有Charge字样的为蓄力型，要按住□键待蓄力槽积满后松开，才会发动必杀。

3.QUALIFY表示必杀发动的条件，有些卡片的必杀是特定时段、特定角色专用的。下方是计算公式或效力说明，部分卡片在特定的情况下威力会有所提升。

4.卡片必杀的效果说明。

卡片选择



选好人物后就要选择本关内使用的卡片，不同卡片有各自的能力，必杀发动的类型也不尽相同，可以按下△进行查看。每张卡片只能供我方行动1次，选用过的卡片无法再次使用，当卡片耗尽仍未过关的话便算失败。部分战斗为分段进行的，当进入下一阶段后卡片会全部复原，可以再次选用。卡片选择界面下按SELECT能切换排序方式，可选择按名字、POW、MOV、或是使用频率的顺序来排列。



战斗流程

回合进行

每回合开始时都要选择一张卡片，用○键选择角色后便可开始移动，当角色临近敌方单位时按下□键就能发动攻击。战斗结束后如果移动力还有剩余，除发起攻击的角色外，其他人仍可移动（西斯基娅有攻击后仍可再动的特性），但是每回合只能发动1次攻势。按下L键能调出菜单，从上到下依次是：回合结束、全体地图、单位列表、卡片列表、武器种类一览、地形一览、设施一览、教程指南、胜败条件、中断存档。选择“回合结束”便能将控制权交给对方。

地形&时间段

地图上是有不同地形和设施的，利用L键调出的一览表可以查看详情。不少兵种都有自己的有利、不利地形，部分地形还有强制的效果（如限制移动、降低士气等），合理运用这些要素才能让胜利的天平向我方倾斜。

除了部分时间段固定的战役外，大部分战斗的时间都会随着回合数的增长而逐渐推移，依次有白昼（NOON）、傍晚（EVENING）、深夜（NIGHT）3个阶段。一些兵种拥有自己的有利时间段，另外部分必杀技也只有在指定的时间段才可以发动。

同盟系统

同盟是游戏的核心系统，由于每回合只能发起1次攻势，想要利用这次攻势给予敌方最大的打击，就要运用好角色间的同盟。角色的同盟阵型分为两种：男性×型，女性+型。当发起攻势的角色同盟阵型内有其他同伴时，便能结成同盟，在首战过后，阵型效果内的同伴会继续对敌人展开攻击。同盟的意义不仅在于每回合能展开数次战斗，更重要的是，当一方同盟内的角色数多于另一方时，人少一方再次出场的角色就会受到“连战减员”。举例说明，当我方3人的联盟对敌方2人联盟发起攻击，我方第三名角色出场时，敌方再度出场的角色所带的兵士数会减少，小体积的兵种数量每次减少1，大体积的兵种数量每两次减少1。“连战减员”是对付BOSS的不二法门。当然，同盟和连战减员在敌方对我方展开攻击时同样适用，因此战斗过后一定要根据形势调整角色间的站位。



在游戏进入第4章后，同盟阵型还会得到强化，处在同盟阵型位置上的同伴能向周围展开1格的有效范围，同样是男×型、女+型，不过每次同盟的最大人数为5人。同盟时的优先顺序如图所示，可以简单记成“顺时针由内到外”，展开阵型的优先级最低。



突击&反击

发动攻击的一方会先展开突击，突击的威力与我方TEC和敌方的GEN值有关，但有一定的乱数影响。突击时还有一定几率发动会心攻击，将对方的指挥官直接干掉，发动几率与LUK值有关。如果成功发动，敌方会陷入一段时间的恐慌状态，并且之后也无法使用必杀。如果是我方指挥官被会心攻击干掉，那么此战甚至无法按←、→键控制战斗。

被攻击的一方在受到突击后会展开反击，其威力与我方TEC和对方的GEN值有关。值得注意的是如果指挥官已被会心一击干掉，士兵会陷入短暂的恐慌状态并无法进行反击。弓箭系的兵种发动突击时不会受到反击，但在受到突击时同样无法进行反击。

战斗系统

突击和反击过后双方进入白刃战，如图所示：

1.参与此次同盟攻势的角色头像，同时也表示了攻防双方的交手顺序。

2.本回合所使用的卡片，如果满足必杀发动条件，卡片就是正面显示的，反之则为覆盖表示。

3.必杀槽。战斗中按→会进入积极状态（Aggressive），角色的攻防相性提升2个等级，部分兵种的攻击还会附带属性，但必杀槽会不断减少；按←则进入消极状态（Passive），角色的攻防相性下降2级，但必杀槽会不断增长。当必杀槽积累到100%并满足条件就能按□发动必杀，操作方式根据必杀种类的不同略有差别。

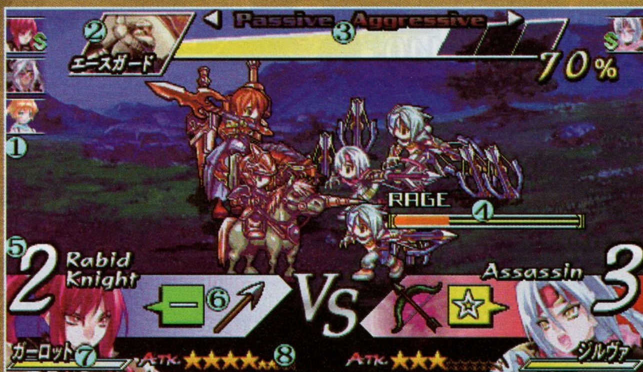
4.敌方必杀槽，其累积方式与我方有所不同，是随着战斗时间的推移不断增加的。共分为3个阶段：1级为普通阶段；2级为RAGE阶段，此时敌方攻防相性提升1级，且部分兵种的攻击强制附带属性；3级为MAX阶段，攻防相性会再升1级，如果满足条件同样可以发动卡片的必杀技。

5.兵士数量。大体积兵种最大兵士数为4，小体积兵种最大兵士数为8。某一方的兵士数量降为0后战斗结束，该方被判负，战后结算时士气会有所削减。

6.角色的攻防相性和武器种类，当一方的攻击开始附加属性后，武器会放出光芒。

7.指挥官的HP槽，当一方的兵士数降至1时，该槽便开始徐徐减少，降至0时指挥官被击倒。

8.目前影响战局的数值，比如白刃战时为ATK，突击、反击、使用必杀时显示会变成GEN、TEC，不过由于台词影响，经常会把该项目覆盖掉。



强攻击：战斗中有时角色会使用强攻击（发动时会有一句语音），威力比平时的攻击略高，主角就有“强攻击伤害补正”的特性。真正值得注意的是，如果玩家在使用必杀的蓄力阶段被敌方强攻击命中，那么蓄力便会中断，必须重新按下□键。

攻防相性

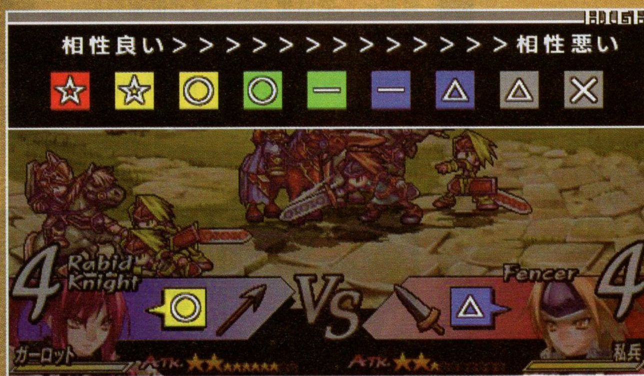
角色间的攻防相性首先由武器种类决定，基本的三角循环关系为“剑克斧、斧克枪、枪克剑”，其他还有弓、杖、块、镰、书、琴等武器种类，具体关系可以参看图示。○表示有利、—表示互角、×表示不利。

WEAPON

ATTACKER \ TARGET									
剑	—	×	○	—	—	—	×	—	—
槍	○	—	×	—	—	—	×	—	—
斧	×	○	—	—	—	—	×	—	—
弓	×	×	×	—	○	—	—	○	—
杖	○	○	○	×	—	○	—	×	—
塊	—	—	—	—	×	—	—	×	—
鎌	○	○	○	—	—	—	—	—	—
書	—	—	—	×	○	○	—	—	—
琴	—	—	—	—	—	—	—	—	—

カーソル移動　△Help

然而战斗中的攻防相性还会有更多的要素影响，比如地形、必杀槽等等。如图所示，具体有9个等级，从左到右由绝对有利渐渐转向不利。



异常状态

不少卡片的必杀技带有特殊效果，成功命中后会令对方进入异常状态，下面是各状态的效果解释：

状态	效果
冒毒(POISON)	每回合士气下降，防御力低下。
咒缚(CURSE)	每回合只能移动1步，攻击力低下。
昏睡(SLEEP)	无法移动，战斗时不会抵抗。
炎上(BURN)	每回合士气下降。
麻痹(PARALYZE)	无法移动。
钝足(SLOW)	每回合只能移动1步。
石化(STONE)	无法移动和战斗。

战后结算

胜负已分后进入战后结算界面，根据获胜一方的剩余兵士数、双方能力差、附加奖励(指挥官存活、发动会心一击等)，算出的数值总和乘以地形效果，最后乘上卡片的POW值就是本次攻击给予敌方的士气伤害。成功给予敌方士气伤害后，卡片的POW值也会有相应的增加。当单位的士气降为0便表示被彻底击倒，从地图上消失。如果我方角色从地图上撤退的话，会受到“败退惩罚”，经验槽将降为0，玩家要避免这种情况发生。

过关结算

达成胜利条件后进入过关结算画面，本关内给敌人造成最多士气伤害的角色会被封为MVP，士气最大值将得到提升。另外，如果能在指定回合数以内过关，就能得到速攻奖励(Quick Clear Bonus，简称QCB)，MVP的某项数值会增加一颗小星。战斗中掉落但尚没有被拾取的道具都会在此时统一结算，敌方如有新卡片的话也将有机会为我方所用。

剧情攻略

布隆基亚帝国是由与古代魔龙——布隆伽缔结契约、继承力量的皇帝代代统治的军事国家。“时之皇帝”索提耶(ソルティエ)是先帝的皇弟，在继位后他增加赋税，急速地增强军备，其恶政在民众间引起了强烈的不安。结果，各地掀起了暴动，治安也逐渐恶化。盗贼们掠夺横行、恶商们肆意作乱。人民平稳的生活，被“无道”这只魔手无情地撕裂。位于帝国西部的商业都市提耶拉，这里住着反复榨取钱财的豪商，以及穷困潦倒的百姓，可以说是帝国“无道”最真实的写照。

CHAPTER1 希望の名の下に

Battle1-1.义贼团参上

胜利条件：击倒恶德商人诺伦	
败北条件：任意角色阵亡；卡片耗尽	
QCB回合：6	MVP奖励：ATK+1
隐藏道具：プロテイモ(地图下方左拐的一格内)	

提耶拉都市的一角，是饱受摧残的人民的栖身之所——内扎地区。就在这里，故事揭开了序幕……肥头大耳、满脸横肉的商人诺伦(ノルン)向穷人收债不成，正欲将躲在里屋的红发女孩抓去卖钱，“炽焰义贼团”的伽罗特(ガーロット)和西斯基娅(シスキア)及时出现，救下了女孩。

首战大部分系统都无法使用，目前能利用的只有武器相克以及角色的特性，西斯基娅的装备可以完全防御突击，伽罗特的武器则克制敌方剑士，因此两人都能轻松取胜。诺伦可以交给武器克制他的西斯基娅来对付，而让LUK高于他的西斯基娅给予最后一击也能令其装备掉落。玩家一定要养成预先查看敌方哪些角色身上有道具的习惯，下文除了特别情况，就不再对敌人的装备一一指出了。地图下方向左拐的一格内可以找到プロテイモ，吃掉的话会提高人物能力，但是如果一直留着，它会变成发芽プロテイモ，今后也有不少类似的会发生变化的道具，想要集齐道具图鉴的玩家需要多留意。最后提醒一下，除了人物以外，卡片也是需要用心培养的，初期持有的スティール、シールドバリア都是很实用的卡片。战后得到マインドチェンジ卡。

Battle 1-2.テンガロンの女

胜利条件：击破诺伦的私人部队	
败北条件：任意角色阵亡；卡片耗尽	
QCB回合：12	MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：白山羊のミルク(右下集落)	

伽罗特和西斯基娅一路紧追诺伦，想在其逃入贵族街前将其擒获。在与获救的红发女孩艾米(エイミ)的对话中得知，她是为了寻找兄长而独自一人踏上旅途的。谈话间诺伦的私人军队已经悄然出现，伽罗特遂提枪上马、冲入敌阵。

本关开启了战斗控制系统，战斗画面的上方会出现必杀槽，虽然尚不能使用必杀技，但按→进入积极状态来强化攻击还是很有效的。初始的3个私兵身上都有回复士气专用的勋章，第2回合牛仔帽之女——塞莉卡(セリカ)会出现在左上角，本想形成夹击之势的她似乎没算好距离，被伽罗特奚落了一番。不过由于她的武器克制主角的枪，还是让西斯基娅负责收拾她吧。本关中得到的白山羊のミルク，如果喝掉会得到ガラスのビン，一直保留则会变成白山羊のチーズ。获胜后得到本作新增的ヴァイス卡，这也是非常实用的卡片。

Battle 1-3.佣兵团对义贼团

胜利条件：击倒恶德商人诺伦	
败北条件：任意角色阵亡；卡片耗尽	
QCB回合：8	MVP奖励：TEC+1

由于之前受到的少许拖延，当伽罗特和西斯基娅追上恶德商人时，诺伦早已在大桥上布下了阵势。

第3回合杰农(ジェノン)作为援军从下方赶来的同时，同盟系统也已开启。按照同盟优先级的关系计算武器相克，摆好阵型后就可以快速有效地打击敌方的士气。注意，雷属性对剑士是无效的，用杰农和敌方剑士交手时不要按→来附加属性，当然，在敌方雷属性的攻势面前，杰农也会毫发无伤。对付戴维德(デイヴィド)时让伽罗特充当先锋，并利用“连战减员”的特性不难取胜。想在8回合以内结束战斗拿到QCB的话，必须利用骑兵可以穿人移动的特性，引出戴维德后直接冲入敌阵攻击诺伦。战后得到アイテムブレイク卡。

诺伦正欲逃跑却被西斯基娅射倒在地，伽罗特准备给这个恶贯满盈的商人一点儿教训，杰农却主张放了他，代价是归还迄今为止得来的不义之财以及3000金币。

Battle 1-4.大人达のルール

胜利条件：击败戴维德	
败北条件：任意角色阵亡；卡片耗尽	
QCB回合：7	MVP奖励：LUK+1
隐藏道具：勇者バッジ、宝の地图	

当众人押送着诺伦来到内扎北部地区后，进行交易的人却没有在约定时间内出现。姗姗来迟的戴维德为了得到更多的金钱不择手段，竟然令手下一箭射杀了雇主——这便是充斥着这个世界的“无道”的真实写照。

一开始敌方就已经摆好了阵型，先让西斯基娅和杰农上前迎敌。第3回合时梅都蒂(メデューテ)会在地图右下方出现，她在填补了我方斧系角色空缺的同时也开启了卡片必杀系统，利用卡片的必杀效果能够在劣势的时候扭转战局。本关中敌方的必杀能破坏我方角色的装备，与戴维德交手时选用シールドバリア卡，在对方必杀槽快满时我方先使出必杀，利用护盾就可以抵御掉道具破坏的效果了。当然我方GEN高于对方的TEC时，必杀技的效果也无法成功发动。让西斯基娅发动スティール卡的必杀可以直接把对方身上的装备盗取过来，另外用ヴァイス卡的必杀瞬间提高LUK值，也可以得到令敌方装备确实掉落的效果。

戴维德撤退后梅都蒂严厉地教训了伽罗特：“正义必胜？想要贯彻自己的信念，必须要有强大的力量和智慧！像你们这般外行人的用兵，能活到今天真是幸运。”



Battle 1-5.决战、デイヴィド

胜利条件：击败戴维德	
败北条件：任意角色阵亡；卡片耗尽	
QCB回合：6	MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：愈しのハーブ(主角初始位置左下)	

伽罗特等人埋伏在卡塔鲁大桥等着戴维德自投罗网，这位心狠手辣的佣兵团长对主角如此纠缠不休感到不解，而伽罗特只是无法接受“杀害自己雇主”这种无道的行为。“我要变得更强，强到能改变这个世界的规则！”这便是主角心中所想。

敌方都是残兵败将，利用好同盟和武器克制系统就能轻松取胜，惟一要注意的还是对方破坏装备的必杀。

戴维德战败身亡后威尔曼(ヴェルマン)方伯出现，身为贵族的他想雇佣“炽焰义贼团”作为自己的私人部队。“到我这里来，改变这个世界吧，年轻的红狮子，改变这个蔓延着非道的世界！无论多崇高的理想，无法实现的话就没有意义！”

Battle 1-6.力をこの手に

胜利条件：守护威尔曼	
败北条件：盗贼与威尔曼邻接；任意角色阵亡；卡片耗尽	
QCB回合：16	MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：オーガニウム(图示位置)	



伽罗特认为，现在的“炽焰义贼团”能做到击倒恶党，但所保护的仅仅是提耶拉地区的一角，他真正想做的，是帮助其他地区乃至全国的贫苦人民，从根本处彻底改变这个国家——这也与身为改革派的贵族威尔曼方伯一拍即合。成为威尔曼私人部队后的首个任务，就是消灭窝藏在周围正蠢蠢欲动的盗贼团。

战前能从威尔曼手中得到实用的エースガード卡，而本关的首要目标是保护威尔曼方伯。敌人使用的卡片是ロックフォール，一旦被其必杀成功命中，角色就会陷入“钝足”状态，每回合只能走1步，一定要用高GEN的单位或シールドバリア卡的必杀来抵挡，避免陷入这种不利的局面。第3回合时梅都蒂会从右上方赶来增援，她凭借在荒野地形的优势纵使面对剑士也能游刃有余。击败野盗队长后塞莉卡从地图上方出现，周围也会出现新的敌人，胜利条件变为“击倒塞莉卡”。第二个阶段的战斗依然不能让敌人靠近威尔曼，由于对方卡片的MOV值为8，因此要派人挡在道口以免被突破。塞莉卡由于身上装备的特效会缓缓回复士气，尽量多用联盟快速地解决她吧。获胜后得到ロックフォール卡。

获胜后伽罗特与威尔曼达成共识，“炽焰义贼团”改名成为“怒之炽焰(グラムブレイズ)”，伽罗特立誓要亲手将蔓延世间的“无道”焚烧一尽。

CHAPTER2 腐败する帝国に差す光

Battle 2-1.アレアヴェルク上洛

胜利条件：击退山贼	
败北条件：任意角色阵亡；卡片耗尽	
QCB回合：17	MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：黑曜石(图示位置)	

“怒之炽焰”成立后的第一个任务是护送威尔曼方伯前往帝都，而在地势险要的山间栈道上暗藏了无数山贼，看来不仅是在提耶拉，“无道”早已在全国蔓延开来，无论走到哪里都充斥着这种不顾义理、肆意妄为的恶人。

由于地势是狭长的条形，利用同盟阵型形成以多打少的话不难取胜。打倒山贼团长后牛仔帽之女会在地图右上出现，不过战术思想没有变化，依然是考验玩家对武器克制和同盟阵型的掌控。

战后栈道附近出现了一支打着双剑印旗号的部队，为首的正是布隆基亚帝国的现任皇帝、“时之帝”索提耶！皇帝在与威尔曼进行了简短的交谈后便带着拉芘丝(ラピス)离去，压根没有看伽罗特等人一眼。





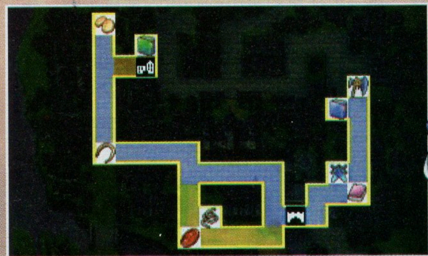
Battle 2-2.驱けてきた姐妹

胜利条件：救出露西艾娜的妹妹艾吉娜(与其邻接)
败北条件：伽罗特战死；艾吉娜战死；卡片耗尽
QCB回合：20 MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：きらきら金货、帝国兵法书地ノ巻、帝国兵法书天ノ巻、カチューシャ、ロープ、教团のコイン、ある少女の日记、ブラックブランド(黑曜石换取)、オーガブレード(オーガニウム换取)

刚来到帝都，一位身拄拐杖的金发少女露西艾娜(ルシエナ)就向众人求助，原来她的妹妹为了帮助自己逃走正在独自与杀手们交战。相互牵挂的姐妹激起了伽罗特的正义感，他也不顾方伯的反对执意赶去救援。

由于救助的对象艾吉娜(アイギナ)身处敌人的包围之中，她在战斗时是不受玩家控制的，也不会发动必杀，形势危如累卵，因此本关不能拖延。一开始就要让伽罗特用MOV值高的卡片穿过挡路的敌人，迅速到达艾吉娜上方的位置形成同盟，以缓解她的危机。本关时间段固定在深夜，对敌方刺客有利，一定要利用其无法反击的特点在我方行动的回合将其解决。如果想拿本关的QCB，在干掉艾吉娜周围杂兵后就迅速靠近她触发剧情，暗杀队长姬露瓦(ジルヴァ)带着大批刺客前来增援，战斗也进入下一阶段。敌方的两支部队每次行动都会各消耗1回合，然而本关散落在地图上的道具多达9个(具体位置参看图片)可谓十分诱人，笔者的选择是放弃奖励、搜刮道具。在伽罗特前去解艾吉娜之围的同时，其他人边拿取道具边稳步推进，待把地图内的道具拿得差不多后，再与艾吉娜邻接触发剧情。胜利条件变为“击退刺客群”后，艾吉娜变为可控单位，右下方的斧兵可以交给她搞定。最为麻烦的是姬露瓦，其卡片必杀能直接干掉我方指挥官，建议利用シールドバリア卡或者铁のチョーカー的“会心回避”效果来化解。过关后得到两张卡片：レヴォリューション、ブラッディクロー。

战后从艾吉娜的口中得知了阿鲁贝尔特侯爵的死讯，原来她们姐妹二人正是侯爵的养女，但对神生教团追杀自己的原因却闭口不谈。威尔曼答应照顾这对苦命的姐妹，因为在她俩成年以前，侯爵的领地可以由作为监护人的自己所掌控。



Battle 2-3.战士と狂气

胜利条件：击败雷昂率领的黑骑士团
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB回合：14 MVP奖励：ATK+1
隐藏道具：ゼベ狐皮のコート(女性访问)／ビッグ.フツト(男性访问)、マーメイドフィン(女性访问)／流砂のオーブ(男性访问)、メイメルの花束、ドラップ、帝国兵法书人ノ巻(深夜访问)、エレミナミント、四叶のクローバー

威尔曼方伯认为“怒之炽焰”目前的战力不足，而昔日帝都守备队队长、如今被贬职到边境的雷昂(レオン)是他心仪的目标，拥有极强统帅力和作战能力的雷昂甚至有“狂战士”的称号。于是伽罗特以检阅训练为名，带人前往了国境北部的军事驻地。刚到边境就看到雷昂正严酷地训练士卒，认为伽罗特一行不过是贵族鹰犬的他提出进行一场模拟战。

本关同样蕴藏着众多的宝物，具体位置参看图示，注意左侧的两个集落委派男性和女性访问得到的道具是不同的，想要丰富道具图鉴就在过关后记录并重打本关吧。

白昼和森林地形都对敌方的猎人有利，如果我方急于抢占架桥，反而容易遭到敌方同盟阵型的痛击。雷昂装备着的魔枪则会令他每回合都下降少许士气，因此不用急着强攻，先安心呆在河流西岸收集宝物，待敌人过来后各个击破。敌方卡片的骑兵专用必杀，效果能令我方兵士数变得与对方相等，不过シールドバリア卡依旧可以将其完封。在把零散冲过来的敌兵尽数击退后，就可以挥军过桥向雷昂发动围攻了。获胜后能得到チャリオットー卡。

在艰难取胜后，众人也不得不承认雷昂训练士兵有素。看到雷昂将自己关在禁闭室内反省并无意加入“怒之炽焰”，伽罗特只得班师返回。正欲启程时妹妹艾雷娜(エレナ)出现并说出了一切：双亲被杀后雷昂就将自己的心扉紧锁，额头的伤痕如耻辱的烙印一般深深印在他的心底……随后雷昂出现，辞去了边境队长职务的他选择了独自离开。





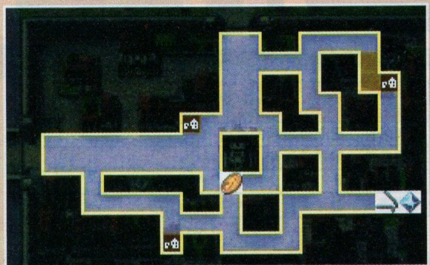
CHAPTER3
战う、という意味

游戏进入第3章，本作新增的任务系统开始出现。在大地图画面按下L、R切换任务，可以查看其难易度和简介，最后按下○即可进入任务关卡。任务选择的先后顺序不限，经过两场战役后就会出现新的任务，部分任务进入后有连带关卡(比如完成Mission3-3.1后自动进入3-3.2)，累积完成6场以上战役后，就会进入第4章，其他任务只有等2周目时再做尝试了。本章的选择关系到最终章的结局路线，具体关系请参看文末的“结局条件”，下文是本章全部8个任务的攻略，请玩家自行取舍。

Mission 3-1.夜盗を追え！

难易度：★
胜利条件：击倒夜盗团
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB回合：19 MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：清龙のコイン、ダウジングロッド、贤者の石(需装备宝の地图)

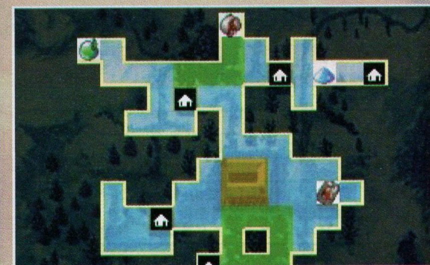
本关要对付的盗贼多是些乌合之众，因此难度很低，击倒盗贼团长便会进入第二阶段的战斗。塞莉卡带着小股部队从地图右侧出现，可惜以她的能力早已经无法对我方构成威胁了。再次击退她后地图上方继续出现盗贼团余党，不过依然是不堪一击。想拿到地图最右侧的贤者の石，需要让角色装备着宝の地图走到该点位才行。而访问右上方的都市还能收到兽人拜弗(バイフ)，他为了替主人寻找魔导书而来到了帝都，在听说威尔曼家有个巨大的藏书库后他便主动加入我方，并送上了卡片ラウーガー。



Mission 3-2.贵族の心、そして

难易度：★
胜利条件：找出威尔曼遇难的友人
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB回合：9 MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：モヴモヴの实、フォースアップル、千年雪

本关出现的雪原地形会限制角色的移动，每回合只能行进1格，而处在雪道和雪原地形上的单位在深夜还会受到士气伤害。因此本关建议多带MOV值高的卡片，而兽人拜弗在雪道、雪原地形有能力加成的特性也可以利用。初始可见的地图上共有6个集落，访问右侧的集落可以得到ブリザード卡，下方的没有事件，而进入另外3个集落，地图都会向外展开并出现敌兵。幸好其实力都不强，兵分三路且控制得当的话依旧能以少敌多，3处盗贼的首领身上都有能改变移动类型的特殊装备，尤其是能让移动变为转移型的ワープシューズ非常珍贵！本关需要拯救的对象处在地图最右上角的集落，记得把雪原地形的阻碍计算在内，不要超过了回合数。



Mission 3-3.1.夺う者、夺われる者

难易度：★★
胜利条件：消灭盗贼团
败北条件：伽罗特战死；全部集落被破坏；卡片耗尽
QCB回合：14 MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：メイメルのポプリ(メイメルの花束换取)、虫カゴ(勇者バッジ换取)、ビーズ、ボロ布、シルバーバッジ、开かずのカバン

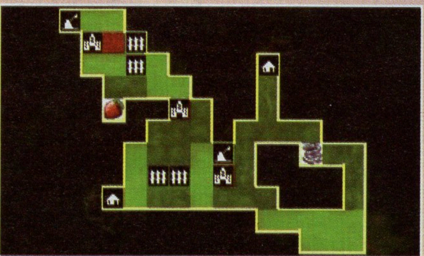
初始时我方是分散在地图四处的，因此要根据附近敌人的武器来配置人员，才不会在单兵作战时陷入被动。由于要保护各处的集落，一开始就要派人挡住道口。在清扫杂兵，收集道具的同时派人向中央移动，右侧的敌队长身上有装备，而且其所处的位置上还有一个道具，要优先击破。获胜后得到アイヴィウィップ卡，随后将直接进入下一场连续的战斗而不是返回地图界面。提醒一下，换取虫カゴ且不换メイメルのポプリ，才能在下一关开始前得到真っ白な珍しい蝶。



Mission 3-3.2. それぞれの事情

胜利条件：压制盗贼团的城砦	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：28	MVP奖励：ATK+1
隐藏道具：どくまむし、スウィートベリー	

道具栏中有メイメルの花束的话就会自动出现真っ白な珍しい蝶，随后给任意角色装备虫カゴ，移动后就可以得到カゴの中の白い蝶。本关中出现的投石器是一种特殊兵器，如果发动攻击时其处在同盟阵型内的话，每次攻击前它都会对敌方发动攻击，效果是强制令防守方的兵士数减少1，当然该兵器在敌人一侧也同样适用。除了地图兵器外，本关还要注意以下几个要点：伽罗特不擅长在森林地形作战；敌人的卡片必杀效果在森林地形会威力大增；杰农的雷属性攻击对猎人有特效。多利用投石器给予敌方有力打击，在占领城砦后地图会向左侧展开，随后的战斗依然要运用好投石器，不过敌方队长持有的ブロンズシールド有抵御投石进攻的效果。继续压制第二、三个城砦就能顺利过关。



Mission 3-4.1. 大切な物は何处

难易度：★★	
胜利条件：找出赤脚米泽鲁	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：7	MVP奖励：LUK+1
隐藏道具：黄昏のヴェール(女性访问)／ゴールドバッジ(男性访问)、きれいな指轮、绢织りの头巾(きれいな指轮换取)、ハイパードリル／クルセイドランス、邪眼、毛皮	

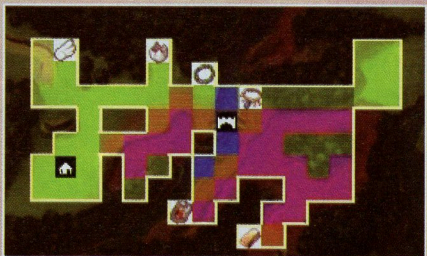
本关一开始并没有半个敌人，玩家需要找出偷走威尔曼重要物品的“赤脚米泽鲁(ミゼル)”，建议多带MOV值高的卡片。除了初始位置上方都市中得到的マントラップ卡，地图上还蕴藏着大量的宝物，きれいな指轮位于水边地形，需要有人鱼或装备着マーメイドフィン才可以进入，可以通过“输送船袭击作战”任务收得史蕾普后再回来挑战本关。走到左上、右侧、下方的任意一个集落，塞莉卡都会从旁边出现，不过其实力仍旧没有什么提高，只是给玩家送装备来的。当玩家进入右上的都市，米泽鲁就会出现并迅速往地图左侧逃窜，如果被他逃到指定地点本关就算失败，因此一定要提前派人挡在他的必经之路上。幸好他的实力不强，成功将米泽鲁击败后便能将其擒获，得到卡片サンダーボルド的同时直接进入下一关。



Mission 3-4.2. はだしのミゼル

胜利条件：追寻赤脚米泽鲁	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：15	MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：幸运のタリスマン(カゴの中の白い蝶换取)、メルヘン伪翼(ある少女の日记换取)、ビーズの腕轮(ビーズ换取)、タマゴのカラ、金块	

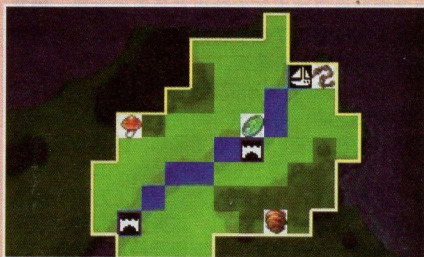
由于米泽鲁脚底抹油开溜了，本关只得继续对他展开追捕。本关的毒沼地形不单会限制移动(每回合仅能移动1格)，还会对其上的单位造成士气损伤，不过若是在前面的关卡中盗取到丈夫な长靴的话，本关就可以派上用场了。大片毒沼下方的隐藏道具可以让装备着长靴的角色过去拿取，完全不会受到损伤。当走到集落下方3格的位置，米泽鲁就会现身发动突袭。被其必杀技命中陷入麻痹状态的话会无法移动，如果此时恰好处于毒沼地形就会十分尴尬，既无法移动又会不断被削减士气，无论如何要避免此种情况发生。击退米泽鲁后他又会继续逃窜，在他刚才所处的集落中可以找到メデューサアイ卡。走到最左下一格的毒沼区域时，赤脚毛贼会再次突袭，将其击退后地图继续向左延伸，战斗进入第三阶段。米泽鲁的基地就是左下角的集落，他带着两名盗贼妄图做最后的抵抗，不过仍旧败在了我方的手下，心服口服的他也归还了威尔曼的重要之物——一位十岁左右女子的画像，随后他也加入了“怒之炽焰”。



Mission 3-5. 输送船袭击作战

难易度：★★	
胜利条件：击倒输送船的护送部队	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：20	MVP奖励：LUK+1
隐藏道具：キラービー巢、チカラダケ、外つ国のコイン、锈びた锁	

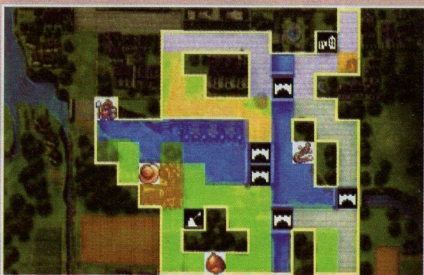
本关最惹玩家关注的是如何使用《尤歌朵拉同盟》的存档与本作进行联动，进而收得乱入的角色帕梅拉(パメラ)。其实只要有前作的系统存档在PSP中，在过关前击退帕梅拉，她就会在战后加入。不少玩家无法收得魔女的原因在于存档版本不对应，无法产生联动。帕梅拉身上的装备只有此时可以获得，一旦她加入后会自动换成另一样道具，由于其具有“装备不会被夺”的特性，只有利用ヴァイス卡才能令道具成功掉落。船只护送队的实力完全不够看，不过敌队长一开始有士气保护，只要对她展开攻击后等到剧情触发，再次攻击就能彻底击退她了。获胜后运输船上仅存的一只人鱼——史蕾普(スレイプ)醉醺醺地强行加入了队伍，帕梅拉则以“想近距离观察人鱼”为理由也加入了我方，最后得到卡片：フォーチュン、メイクドール。



Mission 3-6.1. 庇护の对价

难易度：★★	
胜利条件：击退武装的民兵	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：11	MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：ドゼウ／ビンの中のドゼウ(装备ガラスのビン换取)、ココリの实、麦わら帽子、ウポラ像	

本关要与抗拒缴税的民兵展开战斗，地图上同样有投石器登场，另外水中也隐藏着道具，想要拿全的话建议带上高MOV的卡片。如果之前喝掉了羊奶，让人鱼装备着玻璃瓶可以得到另一种道具，另外装备着ウポラ像被击退的话会触发道具的效果，并因此得到割れたウポラ像。民兵分为上下两组，玩家同样也可以兵分两路，如果让人鱼使用ブリザード卡的必杀技，还可以将河面全部冻结以进军，不过切记冰面到了白昼就会融化，不要让单位停留在上面，否则将直接造成角色的败退。左下敌队长的必杀率很高，而且阵型技能包括投石器，要争取在我方攻击的回合内将其击倒。在过关后能得到サンクチュアリ卡。



Mission 3-6.2. 扇げば揺れる麦の穗

胜利条件：压制领主之馆	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：9	MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：ゴールデンスピア(金块换取)、アイテム图鉴、アクエリアス、アイスジャベリン(千年雪换取)	

为了查明煽动百姓抗税的幕后主使，“怒之炽焰”继续对民兵展开了攻击，由于城内战的行进路线较为狭长，建议派出一些女性角色来调整两侧的联盟阵型。在攻入地图中央的领主之馆后，民兵们纷纷投降，幕后黑手——剑士伊恩扎吉(インザーギ)出现在地图上方，胜利条件也发生了相应的转变。佣兵剑士的能力并不强，不过其卡片效果是在效果时间内强制令我方角色的ATK为1。本关内还隐藏着关系到通关后开启鉴赏模式的“道具图鉴”，务必

要弄到手。获胜后得到バンシーズクライ卡，伊恩扎吉仓皇败退，伽罗特还是没能打探到其雇主究竟是何方神圣。



Mission 3-7.1. 変わり者、募集中

难易度：★★★	
胜利条件：击退神生教团的刺客	
败北条件：任意角色阵亡；卡片耗尽	
QCB回合：16	MVP奖励：LUK+1
隐藏道具：山葡萄、苍リンゴ、魔水晶	

听说有一位擅长使用大炮的奇怪魔法师隐居在深山中，“怒之炽焰”阵容中目前正好缺乏法师部队，伽罗特遂受命前往了艾鲁鲁克山脉，然而追杀艾吉娜姐妹的神生教团刺客们却已埋伏在了附近。

初始配置下我方被分为两个部分，相隔稍远，敌方队长的能力并不高，不过为了便于下一阶段的战斗，还是建议在拿取道具的同时将伽罗特和艾吉娜往回撤，尽量靠近右上方。待敌队长靠近后利用其神圣属性的弱点，将其击败后地图左下出现大量敌援军，能力值都很高且士气高达5000，建议退避三舍、暂避锋芒。用高MOV值的卡片把我方角色迅速调集到旗帜指示的位置，战斗进入第三阶段。姬露瓦预先设下的伏兵将“怒之炽焰”困在了当中，由于士气保护，目前无法将他们彻底击退，建议选用防守型必杀的卡片，撑过对方攻击的回合。之后发生剧情，魔法师尤蒂(ユーディ)在山顶出现，原来两军交战的声音打扰了她的安睡，一脸不爽的双马尾魔法师搬出大炮对山下发动了攻击。幸好炮击只会对敌人造成伤害，而敌方的士气保护也已经解开，迅速解决掉周遭的杂鱼后就可以向姬露瓦发起猛攻。注意狮鹫克制骑士，而拓展开地图的最左下一格隐藏着魔水晶。

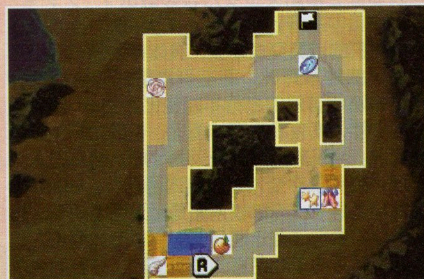


Mission 3-7.2. 沙漠に拾え、一滴の泪

胜利条件：消灭输送部队	
败北条件：任意角色阵亡；敌方到达旗帜表示处；卡片耗尽	
QCB回合：15	MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：砂の蔷薇、慈爱のコイン、幻兽ヤーデのツノ(ロープ换取)、パワーフルーツ、スターダスト、ミスティーコート(尤蒂访问)	

尤蒂提出了两个条件：1.不干涉她继续钻研火器；2.助她弄到开发大炮所需的秘石素材。在带来卡片サンドストーム、フレイム的同时，她也加入了队伍。想要弄到素材必须袭击邻国范塔基尼亚(ファンタジニア)的运输队，这令一向主张正义的“怒之炽焰”成员都有些迟疑，但艾吉娜却说攻击范塔基尼亚的部队不需要带有罪恶感，不知道她跟邻国究竟有怎样的恩怨。

在沙漠地形上每回合只能移动1步，行动时要看清楚地形，尽量避免通过沙漠地段，本关水下蕴藏的道具需要史蕾普出场回收。建议初期时让伽罗特带着尤蒂向下进攻，其他人则稳步向右推进，当给运输队长造成伤害或者6回合之后，战斗就会进入下一阶段。姬露瓦率领着神生教团出现在地图右下角，敌方的运输队长则开始向右上方逃离，我方要迅速派人挡在路口以免其逃脱。至于姬露瓦不用刻意与其硬拼，派人盗取其装备后消灭运输队长其便会自行撤退。



Mission 3-8. 帝国の生み出したモノ

难易度：★★★	
胜利条件：击败反乱军大将潘多拉	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：41	MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：朽ち果てた剑、家族への手纸、アラン人形	

在提耶拉以西的山脉中，历经数年慢慢聚集起来的反帝国实力正越发的强大，甚至威胁到周遭的商业都市，未免战火蔓延波及到提耶拉乃至其他地区，“怒之炽焰”奉命前往征讨乱党。

初始配置下我方被分在左右两块区域，一定要先观察敌方兵种来确定我方角色的站位。消灭沿途的杂兵并占领两侧的城砦后，中央的道路便会打通。继续压制中央城砦直到敌方主力部队悉数出现在地图上方，下阶段战斗对我方威胁较大的是山坡上的地图炮，玩家应迅速用强力角色配合同盟阵型打开缺口，尽快离开炮击范围。而击倒大炮边的敌人的话，还能令大炮为玩家所用。反乱势力首领潘多拉(パンドラ)的重攻击频率很高，蓄力很容易被他打断，其卡片必杀也会让我方陷入诅咒效果，是个难缠的角色。成功盗取装备后就集结优势兵种对他发起猛攻吧，获胜后得到グラヴィティカオス卡。



CHAPTER4
预言者の瞳は何を见る

Battle 4-1. 懊恼の殉教者

胜利条件：击退神圣教团的刺客	
败北条件：伽罗特或艾吉娜战死；卡片耗尽	
QCB回合：5	MVP奖励：GEN+1

如果在第3章没有选择任务“変わり者、募集中”，那么第4章就不会出现本关，而是直接进入4-2。“怒之炽焰”的团员们在难得的休息日还是得不到片刻的宁静，因为姬露瓦率领着神生教团的杀手们再度杀来。本关艾吉娜会强制出战，注意控制站位不要鲁莽出击。4回合后营地外围上下两侧的墙壁会被摧毁，神生教团的援军以及大量石巨人杀到。石巨人面对女武神和雷击攻击较弱，每回合只能移动1格且无法作为ACE组成同盟，因此利用艾吉娜等人的特性不难各个击破。深夜时段刺客的必杀技比较麻烦，一定要争取在白天把她们干掉。敌方增援的两名女武神身上都有装备，记得先击破下方那个。本关的QCB回合限制较为苛刻，能力值奖励和石巨人的大笔经验值究竟如何取舍，就交给玩家自己判断吧。过关后得到アースクウェイク卡。

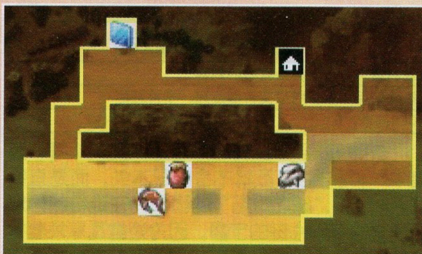


Battle 4-2.終わり无き复仇

胜利条件：击退塞莉卡	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：7	MVP奖励：LUK+1
隐藏道具：巨兽ロコン骨、ロストマテリアル、ド派手なターバン、魂のるつぼ	

几个月来“怒之炽焰”辗转帝国各地、不断奋战，这也令威尔曼在贵族间的声誉不断上升，不过方伯本人却仍觉得不够，因为兵团尚缺乏一位军师级的人物。而有传闻说一位预言者隐居在提耶拉西北的森林中，伽罗特等人便出发前去拜访。

纠缠不清的塞莉卡依旧嚷嚷着要报仇，但她并不会主动出击，要攻击她建议避开沙漠地形，选择上方的道路。靠近塞莉卡所在的区域后，地图右上和下方会分别出现伏兵，如果想拿QCB就直接派两名强力的剑系角色结成联盟迅速干掉塞莉卡，若是不想放弃沙漠中埋藏的道具的话就稳扎稳打、慢慢回收吧。



Battle 4-3.试炼は尸を越えて

胜利条件：击倒内西亚操纵的尸兵	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：36	MVP奖励：ATK+1
隐藏道具：勇者のコイン、エレメント(需装备ダウジングロッド)、ダークマター/妖しの果实(随机道具换取)、■■■■■■(贤者の石+ロストマテリアル换取)	

还未等伽罗特一行人到达目的地，手持巨大书卷的预言者内西亚(ネシア)已主动现身在了众人面前，他不但猜出了众人此行的目的，还说出红发女孩艾米要找的兄长被封印在奇妙的结界中，只要跟着伽罗特一起行动的话，她就有机会与兄长伽鲁卡萨(ガルカーサ)重逢，众人也只好带着艾米一起行动。然而在伽罗特向预言者提出加盟的邀请后，内西亚却召唤出了众多尸体，打算操纵尸兵试试“怒之炽焰”的实力。

本战开始后同盟系统便能得到强化，处于阵型上的角色还能向周围展开一圈的有效范围，这样敌我双方都能进行更为复杂的同盟，因此玩家一定要牢记优先级顺序。地图上的尸兵除了原本兵种的优劣特性外，全部都惧怕神圣属性，艾吉娜在本关可以大有作为。而骷髅兵在白昼时会陷入沉睡、无法反击，此时就是攻击它们的最佳时机。敌方的卡片必杀效果是让我方陷入中毒状态，而装备着妖刀夜叉的敌队长反击非常犀利，应尽量利用远程兵以及エースガードー卡的防御效果来与之周旋。想要进入右上的孤立区域，必须装备能让移动类型变为转移型的ワープシューズ。在其中能得到ドラゴンキラー卡，上方集落会用随机的道具交换物品，具体得到的东西与访问角色的胜率有关，而右侧集落的道具很有特点，会随着游戏的进行不断变化，当6个■全部变成文字，就会成为可装备品，有成功和失败两种情况。当玩家把尸兵消灭殆尽后，战斗进入下半程，胜利条件变为“击倒内西亚”。BOSS的武器种类是书，克制权系但是面对弓箭较弱，强攻之余不要忘了盗走他身上的言の叶の图鉴，这是通关后开启卡片图鉴的重要道具。获胜后内西亚承认了“怒之炽焰”的实力，如约加入兵团的同时也带来了卡片：ポイズンブレス、ネクロゲート。



Battle 4-4.天意の名の下に

胜利条件：突袭神生教团	
败北条件：伽罗特或艾吉娜战死；卡片耗尽	
QCB回合：12	MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：ドクロ石(图示位置)	

如果在第3章时没有选择任务“变わり者、募集中”，那么这里同样不会出现本关，而是直接进入第5章。一直被神生教团骚扰的“怒之炽焰”发现了执行任务的教团刺客，杰农提议向他们发动突袭。一开始的杂兵不值一提，击退敌队长后就会发现，教团杀手此行追杀的目标不是艾吉娜姐妹，而是原暗杀队长姬露瓦，屡次失败的她被认为不再具有利用价值，而被教团列为肃清的对象，这种过河拆桥的“无道”之举连艾吉娜也看不下去了，众人遂决定伸出援手。第二阶段的战斗不能让姬露瓦阵亡，建议优先清掉她周围的杂兵再向右上方进军。战后姬露瓦获救却失去了一直以来所坚持的信念，在伽罗特和西斯基娅的共同鼓励下，她决定动身去寻找活着的真正意义。



CHAPTER5 堕ちたる军旗

第5章又是任务形式的，任务5-2和5-3只能选择其一。完成“帝都军事演习”之后，就会进入共通关卡。本章的选择同样关系到最终章的结局路线。提醒一下，潘多拉、伊怨扎吉等角色身上出现的道具，跟玩家与其交手的次数有关，并不是某关固定出现的。每次交手都把他们的装备弄到手的话，下次相遇时就会出新的道具，其中最关键的当然是潘多拉身上的ビビッドメモリアル，这关系到通关后开启的角色图鉴。另外第6章C路线内西亚身上的开启炽焰战记的メサラの预言书，也是这种情况。



Mission 5-1.1.战士达の休息 Girl's Side

难易度：★★	
胜利条件：击败全部流氓	
败北条件：任意一人战败被带走；卡片耗尽	
QCB回合：12	MVP奖励：LUK+1

如果队中有帕梅拉的话，战前能入手ヨーマカルマ卡。由于对手都是流氓，实力在玩家的正规军面前并不够看。干掉为首的斧男后，三名骑士会出现在地图右侧，此时让梅都弗上前拒敌，不要放他们进入街道的有利地形。之后两拨流氓会集中在地图下方，妄图发动最后一波攻势，胜利条件则变为“全员返回邸宅(旗帜表示处)”，不过为了隐藏人物，还得再跟这群小混混纠缠一阵。目前斧男有士气保护，我方可以放手进攻。在我方第5次行动结束后，伊塔(イータ)就会出现在地图下方，敌队长的士气保护也相应地解除，击退他就可以过关了。伊塔的特点是在白

昼、黄昏时段为女性，特性有：突击时不会受到反击；被突击无法反击；与任何单位作战相性都为互角；无视ACE直接使用必杀。在深夜变为男性，阵型变化的同时特性也发生变化：对任何单位相性都为有利；不能使用必杀。

Mission 5-1.2. 战士达の休息 Boy's Side

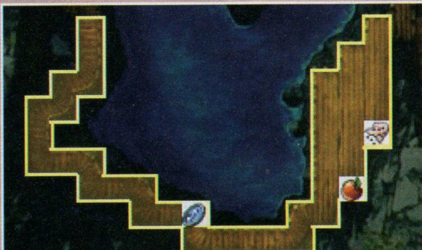
胜利条件：将眼前的敌人全部击倒
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB回合：9　MVP奖励：LUK+1

男性角色们在休息日去参加了帝都附近举行的武斗大会，以磨练自己的实力，本关要做的就是赢下几场模拟战。其实本次大会的幕后举办者正是索提耶皇帝，其真实目的是看看有实力的人是否能为己所用，亦或是威胁帝国的隐患。第一仗面对的是老冤家伊恩扎吉，由于这里无法使用偷盗卡，因此打装备前注意先把敌人引离初始位置，否则一旦进入下一阶段，其位置就会被新的敌人占据，掉落的道具也就归他人所有了。第二仗面对帝国亲卫队长拉芘丝，她的弱点是黑暗攻击，可以派内西亚上去强攻。敌人中出现了用镰的龙骑兵，其武器没有明显弱点比较难缠。第三场的对手与玩家的路线有关，面对的可能是姬露瓦或帝国老将军巴鲁多斯(バルドゥス)。面对姬露瓦的情况下获胜后就能让她加入。而面对军神的话要麻烦一些，尽量不要让其进入街道的有利地形，再借助必杀技等手段以智取胜吧！

Mission 5-2.1. 物欲のなせる罠

难易度：★★★★
胜利条件：击退山贼
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB回合：21　MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：双剑のコイン、禁断の果实/バナナンの实(きらきら金货换取)、ラカンの秘药(どくまむし+巨兽ロコの骨换取)

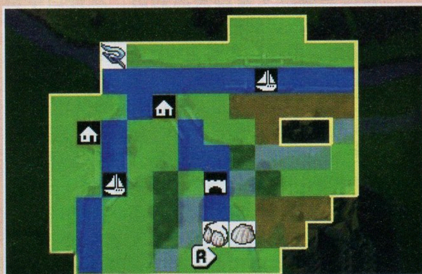
再次在狭长的栈道上作战，女性角色的同盟阵型比较利于发挥，击退第一波山贼后，阴魂不散的塞莉卡和伊恩扎吉分别出现在地图左右两侧。两边的敌人兵种配置都比较多样化，不可大意。如果分兵拒敌略感吃力的话建议集中火力先干掉伊恩扎吉，待塞莉卡的部队因战线拉得过长被分段后，再将三三两两的敌兵击破。屡次失败的塞莉卡又羞又恼，竟失足跌入了水中，伽罗特本能地跃入水中英雄救美。获救的塞莉卡听了伽罗特以及“怒之炽焰”的志向后，暂时放弃了追杀。



Mission 5-2.2. 戻ってきた战士

胜利条件：击破反乱军
败北条件：任意角色阵亡；卡片耗尽
QCB回合：14　MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：きれいな贝壳、贝壳の胸あて(きれいな贝壳换取)、海蛇のランサー

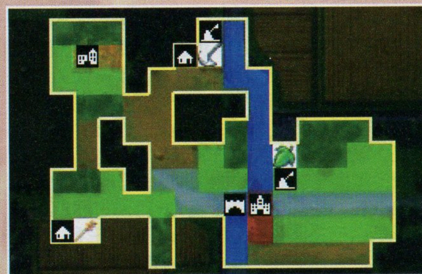
正当西斯基娅等人紧张地搜寻伽罗特下落的时候，反乱军的部队对她们发动了突袭。想拿到水底的道具还是得派上史蕾普，干掉敌人的先锋骑兵后，敌方的大部队就会从上方和左侧乘船而来，胜利条件变为“击倒潘多拉”。由于敌方的援军一出现就会立刻展开攻势，所以在击败敌方先锋骑兵长的那一回合就要注意选择防守型的卡片并摆好阵势。左侧可以用剑士挡在桥头以拒斧兵，而上方则需要让梅都蒂死守荒野地形并保护好弱势单位。苦战中伽罗特从地图右上出现，这下可以调集部队全力强攻雷昂了。拜访左上的3个集落后(顺序不限)可以得到海蛇のランサー，最后击倒大将潘多拉。



Mission 5-3.1. 火の粉は集い、大火へと

难易度：★★★★★
胜利条件：压制克鲁奴伽城砦
败北条件：伽罗特或西斯基娅战死；卡片耗尽
QCB回合：26　MVP奖励：GEN+1
隐藏道具：世界树の叶/世界树の枯れ枝、草刈り镰、金色の麦穗

运用好投石器可以轻松快速地干掉初始的反乱军部队，在占领城砦后地图左侧会出现骑兵部队，首当其冲的正是“狂战士”雷昂。第二阶段的胜利条件变为“压制3座都市”，由于雷昂身上有会心攻击率50%的装备，被攻击时容易陷入被动，实在不行就借助一下S/L大法吧。击退雷昂后右上和左下的守军就会撤退，剩下的只有左上方仅存的一座孤城。潘多拉的特性和必杀还是老样子，摆好同盟阵型后利用护盾卡抵消其必杀技，然后一拥而上将其搞定吧！



Mission 5-3.2. 战火に立つ修罗

胜利条件：压制沙米内鲁城砦
败北条件：伽罗特或西斯基娅战死；卡片耗尽
QCB回合：22　MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：ペペスの实、フェルマータベル(エレミナミント换取)、毛皮のコート(毛皮换取)、ほころびたロザリオ(需装备邪眼)

险峻的山势和终年的积雪让这座山岳都市成了天然的要塞，易守难攻，如果之前收了尤蒂，她在战前会离队去准备。初始的敌人不会主动出击，在消灭一些杂兵后，雷昂就会带着伏兵从地图右侧杀出。不过“螳螂捕蝉黄雀在后”，之前被内西亚秘密派出的尤蒂随后便带着大炮出现在地图下方，开始向敌方实施猛烈的炮击。雷昂依旧装备着会心率50%的道具，优先盗取过来会让压力减轻不少。占领城砦后地图向上方展开，潘多拉的本阵就暴露了出来。地图右侧的集落是Sting游戏的传统——沐浴事件的发生地，白昼时段让女性角色进入就会看到养眼的画面(西斯基娅、梅都蒂、艾吉娜、伊塔4人)，而伊塔晚上进入的话也有单幅图画。这里关系到通关后浏览事件的“炽焰战记”的完成度，不过由于集落前方都是雪原地形，想都不想就得必须多S/L几次。对付敌方必杀时还可以活用内西亚“异常效果无效”的特性，获胜后潘多拉再次成功逃逸。



Mission 5-4. ソルトロ-ド

难易度：★★★
胜利条件：占领托基诺关所
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB回合：10　MVP奖励：LUK+1
隐藏道具：金のドゼウ、オリハルコン/希望のロザリオ、ビーストファング(潘多拉出现后用ドラップ换取)

“怒之炽焰”奉命前往关所调查近期食盐价格飞涨的原因，却不想就是这样的任务也免不了一场激战。敌方的威胁还是卡片必杀，尽量派些GEN高的队员出战，水中的隐藏道具依然要靠史蕾普拿取。一开始优先解决掉两个猎人，番兵身上则装有“无视连战减员”特效的狮子心，应借助投石器来发动攻势。占领西关所后地图向左侧展开，胜利条件变为“击败潘多拉”，失败条件则追加了“反乱军到达西关所”一项。1回合过后伊恩扎吉从地图右侧出现，与潘多拉讨价还价一番后决定夹击我方。这里必须死守关所，建议用强力的剑士挡在路口，如果之前有收得米泽鲁，用他对付狮鹫骑士可以事半功倍，右侧的部队则交给伽罗特解决，打开局面后压力就会小很多了。在战后得到的资助反乱军的人物名单上，杰农却发现了自己父亲的名字。



Mission 5-5. 帝都军事演习

难易度：★★★★★
胜利条件：击败帝国军钢铁骑兵团
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB：回合：11　MVP奖励：ATK+1
隐藏道具：目隐しの布(地图左下)、铁の足枷(地图左下)

皇帝索提耶在凯旋门下举办了大规模的军事演习，应邀前来的“怒之炽焰”将与远近闻

名的老将——“军神”巴鲁多斯所率领的帝国正规军展开一场真刀真枪的较量。由于对手皆是骑兵，梅都蒂务必要派上场，剑系角色就在大本营歇息吧。另外因为所有敌兵皆有异常状态无效的特性，GEN值也很高，我方若是带魔法杀伤或异常状态的卡片就显得意义不大。针对对方エースガード的卡片必杀，一定要用强攻压制住其同盟ACE，不让其释放必杀，这样后续的战斗才能顺利进行。在击败先头部队后，巴鲁多斯便会亲自出马，接下来的战斗更加艰苦。建议把敌人引出有利地形并让梅都蒂处在荒野地形，再向敌方发动攻势。巴鲁多斯拥有高达7000多的士气，十分耐打，在清除杂兵后再对其展开车轮战吧！

Battle 5-6.守るべきもの

胜利条件：击败全部敌势力
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB回合：2 | MVP奖励：TEC+1
隐藏道具：干からびたトカゲ(从上数第1个集落，ビンの中のドゼウ换取)、ナマクラソード(第2个集落、随机剑系道具换取)、金のとっくり/梦　の帽子(第3个集落，史蕾普访问)、炼金のモノクル/ソーサリーグラス(第4个集落，尤蒂访问)

帝都方面对“怒之炽焰”的行动起了疑心，甚至怀疑威尔曼有图谋叛乱的意图，命令其上洛澄清，否则就是默认谋反，将被兴师问罪。威尔曼只得只身前往听闻会以证清白，伽罗特等人则奉命待机，不得轻举妄动。然而正在此时，提耶拉遭到了反乱军的侵攻，“怒之炽焰”无视拉芘丝的阻拦，出击前去救助处于水深火热中的百姓。

由于只有6张卡片，尽量选择MOV和POW两方面都较为出色的吧。本关的QCB限制为2回合，想要拿到就必须用伽罗特穿过前线部队直取伊恩扎吉。不过本关的4个集落都有隐藏道具，最下方两个还与角色的胜率有关，想拿全道具就摆好阵势稳扎稳打吧。伽罗特借助街道的有利地形，配合上“连战减员无效”的道具以及チャリオット、シールドバリア等辅助型卡片的话，基本可以一骑当千。获胜后伽罗特等人马不停蹄地赶往不远处那腾起熊熊火焰的街市。

Battle 5-7.ティエラ炎上

胜利条件：为避难民众确保突破口(单位移动到旗帜处)
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽
QCB回合：15 | MVP奖励：ATK+1

反乱军开始向提耶拉发起了大举进攻，威尔曼以国难当头为由，拒绝了帝都的征召，哪怕会被蒙上谋反的污名，他也要命令“怒之炽焰”迅速出击击退敌兵。无论哪个时代，被战火夺去生命和家园的，永远是无辜的百姓。在这映红夜空的熊熊烈火中，一场惨烈的激战拉开了帷幕……

在地图最下方突出的一格可以找到プランクサンダル，击败眼前的敌兵占领北侧区域，百姓们就能成功获救。随后雷昂率队出现在地图左下方，原来他深知难民脱离后伽罗特才能全力作战，故而一直按兵不动等到现在。如果己方剑系角色足够强劲，可以呆在旗帜标志附近不动，伽罗特率梅都蒂等人向左侧进军。雷昂是有士气保护的，将他的手下全部干掉后，反乱军就会出现在地图上方，胜利条件变成“击败潘多拉”，失败条件中则追加“敌人到达架桥处”。之前停留在北侧的我方剑系部队可以直接上前给予其迎头痛击，而地图左侧的集落内可以用エレメント+魔水晶换取太阳のオーブ。成功将潘多拉击退后，就将迎来与雷昂的最后一战，这里想要得到雷昂身上的装备的话，必须用偷盗而不能靠击破。战败的雷昂竟然出人意料地说出了求饶的话语，原来他还有东西留在了反乱军基地内，在将其取回后他愿意欣然赴死——相信伽罗特一样都猜到了，重要的“东西”指的就是雷昂的妹妹。

Battle 5-8.狂战士の叫び

胜利条件：救出孤立的雷昂(与其邻接)
败北条件：伽罗特战死；雷昂战死；卡片耗尽
QCB回合：21 | MVP奖励：GEN+1

雷昂的妹妹艾雷娜突然到访，从她口中得知雷昂在将其救出后打探到反乱军的残党正集结在托基诺山。但当众人到达约定地点后却迟迟不见雷昂前来，原来他已深陷反乱军的包围之中。

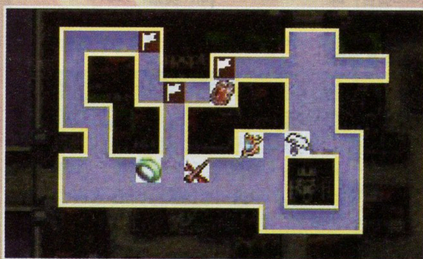
我方分为左右两队，雷昂的形式比较尴尬，被一群斧系兵种围在当中，虽然以他的能力对付杂兵不成问题，但面对天敌狮鹫骑士还是没有胜算的。建议让伽罗特借助高移动力的卡片直接冲到雷昂周围，形成同盟后攻击周围的敌人，反击时他也可以使用雷昂的チャリオット卡片必杀。不过前提条件是主角已经强到可以战胜狮鹫骑士，否则就免不了要损伤一些士气了。其他角色可以造访地图上的三个城砦来获取道具，而与雷昂邻接他就会加入我方。最后只要等待大部队赶来，干掉潘多拉就能获胜。

Battle 5-9.历史は夜、动く

胜利条件：阻止刺客进入威尔曼邸
败北条件：伽罗特战死；敌方单位到达旗帜表示处；卡片耗尽
QCB回合：14 | MVP奖励：LUK+1
隐藏道具：勇者のミサンガ(1、2枚)/スナイプグラス(3、4枚)/守护精灵のリング(5枚)/プリンセスドレス(6枚)、まやかしの笛、プラチナバッジ、妖精石のブローチ(杰农以外的人进入，如果之前进入了任务“ソルトロード”，将无法得到此道具)

跳崖逃亡的潘多拉生死不明，群龙无首的反乱军也随之土崩瓦解。返回提耶拉后，伽罗特等人奉命把守官邸，而威尔曼则正在与某位神秘人物进行会谈。

一开始并没有敌人，可以先在地图内游走并拿取散落的道具。左下的都市换取到的道具与玩家之前收集到的硬币(コイン)数量有关，一周目时建议先集齐6个，兑换后读取存档，将硬币用于回复士气以消耗掉，再进入地图兑换其他道具，以此来达到快速开启道具图鉴的目的。本关只要掌握了三波敌人的兵种以及出没规律就能轻松取胜，他们都是在我方3次行动过后现身，分别是：三名暗杀者-地图右下角；三名人鱼-左下角，三名巫师-右上角，提前在出现位置边配上克制的角色的话就能快速解决。需要注意的是敌方第三波攻势的巫师在夜间移动方式是瞬移型的，能够穿过我方单位，不要忽视了据点的防守。根据玩家之前选择关卡的不同，威尔曼会见的客人也有所差异，本关过后存档便会显示第6章进入的是哪条路线。



CHAPTER 6a 真实の代偿

Battle 6a-1.うつろう时の中で

胜利条件：抵御巴鲁多斯的猛攻
败北条件：伽罗特战死；西斯基娅或杰农战死；卡片耗尽
QCB回合：20 | MVP奖励：ATK+1

原来威尔曼深夜会谈的对象，是来自全国各地的民众代表，他们不满现任皇帝索提耶的严酷政策，提议结成反帝国联盟，在国内掀起革命的浪潮，而能征惯战的“怒之炽焰”兵团长伽罗特则被指认为联盟总大将。面对突如其来的重任，伽罗特显得有些犹豫不安，但在青梅竹马西斯基娅的鼓励下，他还是下定了决心。然而还没等反帝国联盟展开行动，军神巴鲁多斯已经率军杀来，看来密会已经走漏了风声。

本关时间段固定在深夜，最好优先解决掉对方的刺客部队。清扫掉先头的杂兵后，老将军亲率精兵出战，西斯基娅离队去确保我方的退路，玩家必须在这段时间内抵御住敌方的部队。军神麾下的骑兵依然有异常状态无效的特性，而巴鲁多斯则有士气保护，再加上女主角离队，无法盗取其装备，派伽罗特配合雷昂的骑兵组合上去一阵猛冲，待将杂兵清扫一空后集体上去围攻军神，纵使无法彻底击退他捞些经验值也是不错的。5个回合后西斯基娅移动到指定地点，随后全员也自动撤离。



Battle 6a-2.别离

胜利条件：击破威尔曼
败北条件：伽罗特或杰农战死；卡片耗尽
QCB回合：12 | MVP奖励：TEC+1

“怒之炽焰”成功撤退后前往了西北的荒原，然而先行一步的西斯基娅却与众人失去了联系。突然出现在伽罗特面前的部队打着从未见过的旗号，而以西斯基娅作为人质威胁众人的，竟然是一直以来给予兵团最大支持的威尔曼方伯！“珍惜西斯基娅生命的话，就与吾辈战斗吧！伽罗特哟，你让我感到恐怖，觉得终有一天你会强大到将雇主杀死。因此我决定舍弃‘怒之炽焰’，并亲手将你击倒！”

击退先头部队后威尔曼见识到了“怒之炽焰”的真正实力，也就是这种实力令他感到毛骨悚然、不寒而栗，生怕自己地位受到威胁的他将利刃架在了西斯基娅的脖子上以逼迫众人放下武器，甚至还想逼迫杰农砍下伽罗特的头颅。清醒过来的西斯基娅不愿因自己让心爱的男子陷入危险，纵身一跃跳下了悬崖……长久以来伽罗特与众人一起经历了无数战斗，不断磨练自己为的就是追求更强大的力量以改变这个“无道”的世界，然而到头来却连一直陪伴在身边的女孩都无法保护，自己拥有的所谓“力量”被所谓的命运无情地嘲弄着。愤怒和仇恨溢满胸膛的伽罗特爆发出了强大的力量，魔龙布隆伽之血在体内翻涌，不过他很快就压抑住了波动并恢复了原状。

真正的战斗现在才开始，在西斯基娅坠落处可以得到乙女の泪，而消灭挡路的部队冲上山崖后，就要准备与威尔曼交手。方伯的基本能力并不弱，而且还有无视连战减员的特性，其卡片必杀“死亡之吻”的效果是在短时间内强化自身并弱化敌人，不过在7.77秒之后，使用者就会受到死亡的召唤而直接被击倒。先想办法让威尔曼陷入诅咒或中毒状态会轻松很多，而利用护盾等辅助型卡片也可以很容易地撑过对方必杀效果的时间。想要拿取方伯身上的装备必须靠ヴァイス卡，以后的几关皆是如此，失去了西斯基娅后偷盗卡的必杀也就失去了意义。

Battle 6a-3.呼び起こせ、魔龙の血

胜利条件：击倒贝阿特丽奴，将力量解放	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：16	MVP奖励：ATK+1

威尔曼背叛、西斯基娅离去，连续遭到沉重打击的伽罗特已然乱了方寸。身为“怒之炽焰”军师的内西亚提议继续高举反抗帝国的大旗，不过为了得到力量，必须解开魔龙之血的封印。为了实现西斯基娅的遗愿以及自己追求的理想，伽罗特选择了更为强大的力量，众人遂动身前往魔龙神殿。神殿里苦心钻研魔龙之血的贝阿特丽奴(ベアトリーヌ)竟然是伽罗特的母亲，而当年将主角体内魔龙之血封印了的也正是她。由于当时的封印并不完全，贝阿特丽奴才抛下年幼的孩子继续回到神殿进行研究。虽然魔龙之血会带来不幸，但早已失去太多的伽罗特则认为，唯有魔龙之力才能让自己生存的意义延续。不过破除封印的方法只有一个——杀死封印者、即伽罗特的亲生母亲贝阿特丽奴。

贝阿特丽奴的武器是镰，对剑、斧、枪都有利，而且其必杀技的效果是让我方必杀槽徐徐减少，比较麻烦，不过值得庆幸的是其能力比起我方的主力来说要弱不少，取胜的难度不是很高。击败贝阿特丽奴仅仅是让她受了轻伤，要解开封印这还远远不够，唯有伽罗特亲手弑母、舍弃人性的那一刻，魔龙之血才能真正得到解放。下一阶段的战斗难度略有提高，贝阿特丽奴装备着会心攻击率50%的道具，尽量不要让她先手攻击，而她背后一格的位置可以得到インフェルノ，让骑士穿越人群进去拿取吧。获胜后得到卡片オブリビアスドーン、ジェノサイド，用母亲鲜血解开魔龙封印的伽罗特，用回了自己的本名——伽鲁卡萨。

Battle 6a-4.盾を破るのは矛なのか？

胜利条件：击破巴鲁多斯的钢铁骑兵团	
败北条件：伽鲁卡萨或内西亚战死；卡片耗尽	
QCB回合：6	MVP奖励：LUK+1

就在伽罗特于神殿唤醒魔龙血液的同时，盟军在各地一齐举起反旗，一时间让帝都陷入了巨大的包围网之中。帝国方面派出了巴鲁多斯来与同盟军的最强战力——“怒之炽焰”部队一决雌雄，两军在凯旋门前展开了对峙。谈话中红发少女艾米与哥哥伽鲁卡萨相认，她的本名叫艾米丽奥(エミリオ)，而梅都蒂是斩龙勇者吉鲁(ジル)的末裔，如今却机缘巧合地与魔龙之血的继承者相遇……

主角的兵种变成了龙骑兵，武器也换成了镰系，再加上之前得到的强力专用卡片，实力可谓提升了好几个等级，发动卡片必杀后非常有气势，甚至角色头像也会发生变化。本关军神会自动回复士气，而且具有士气保护，不用与其硬拼，玩家只需解决掉其手下的杂兵后就会发生剧情。地图下方出现敌援军，内西亚建议我军调头去击垮增援部队打击敌方的信心，而后他自己前去说服巴鲁多斯归降。对下方的部队展开攻击后，敌方纷纷拜服在伽鲁卡萨的武力之下，当玩家再次把矛头指向军神一侧，并把他的手下全部干掉后，有着“布隆基亚之盾”之称的巴鲁多斯也终于放弃了抵抗。



Battle 6a-5.双龙激突

胜利条件：击败索提耶	
败北条件：伽鲁卡萨战死；卡片耗尽	
QCB回合：14	MVP奖励：GEN+1

在突破了巴鲁多斯把守的凯旋门后，伽鲁卡萨带领着同盟军气势如虹地攻入了帝都，另一方面，“时之皇帝”索提耶也亲率大军出战。一边是魔龙的契约者，一边则是龙血的继承者，双龙的激战一触即发！

敌方的先头部队面对强大的伽鲁卡萨自然是溃不成军，记得访问下方的都市可以得到いにしえの乐谱，这关系到通关后开启音乐鉴赏模式。全灭敌军后亲卫队长拉芘丝出现，她装备着“单挑必胜”的道具，配合着女武神的卡片必杀的话非常麻烦，一定要多使用必杀技将其限制住。与拉芘丝交手过后索提耶就会出现在地图左上方，同时帮拉芘丝补满士气。皇帝的专属卡片是利用风刃攻击并让我方陷入随即异常状态，其反击也相当犀利，エースガード卡的必杀依旧是极为实用的战术。另外索提耶和拉芘丝都是剑系，让雷昂装上强力武器和巴鲁多斯轮番突击的话，强如“时之皇帝”也只有败下阵来。

随着皇帝索提耶的倒下，伽鲁卡萨长久以来的梦想终于实现：布隆基亚帝国得以重获新生。当晚、躁动不安的魔龙之血在伽鲁卡萨体内翻涌，仿佛在诉说着需要生命作为祭品。失去了人性的伽鲁卡萨在双手沾满鲜血的同时也终于彻底觉醒，不再是昔日那个红发骑士伽罗特……

Battle 6a-6.焰帝ガルカ-サ

胜利条件：肃清背叛者	
败北条件：伽鲁卡萨战死；卡片耗尽	
QCB回合：4	MVP奖励：ATK+1

伽罗特身上发生的变化被一直默默注视着他的梅都蒂尽收眼底，身为斩龙者末裔的她必须履行自己宿命的职责：向魔龙之血宣战！

杰农会在战前离队，我方派上其他剑系角色即可，虽然梅都蒂的卡片对龙系有特效，但本关基本上只是走一个过场，安排好同盟间的进攻顺序，让伽鲁卡萨避开对方的必杀施放阶段就可以轻松取胜了。

既无法用手中的战斧将魔龙之力重新封印，又无法用言语唤回昔日众人景仰的团长，就在梅都蒂心灰意冷准备欣然赴死之时，杰农挡在了身前恳请伽罗特放她一条生路。面对挚友的恳求，伽鲁卡萨内心深处的一丝人性让他最终没有痛下杀手，只是下令将二人关入大牢。新生布隆基亚帝国在不久后成立，奋力击败前任皇帝推翻暴政的伽鲁卡萨被人民尊称为“焰帝”。但是战争并未就此画上休止符，伽鲁卡萨决定派兵攻入邻国，让整片大陆都成为弱者不受欺凌，人人平等的美好国度。然而，在这位舍弃了名称和过去的男人的背影中，却隐约流露着一丝哀伤和凄凉……

CHAPTER 6b
血と泪

Battle 6b-1.悲剧

胜利条件：夺回被包围的私兵团邸宅	
败北条件：伽罗特或艾吉娜战死；卡片耗尽	
QCB回合：16	MVP奖励：ATK+1

与威尔曼进行会谈的是帝都方面派来的密使，随后“怒之炽焰”就奉命前往各地镇压叛乱。在结束了1个月的远征后，众人兴致勃勃地凯旋而归，艾吉娜却在此时说出想离开兵团。然而谈话很快就被急报打断，因为兵团的大营已被神生教团的刺客重重包围，露西艾娜、艾米、艾雷娜等手无寸铁的少女正岌岌可危。

第一批敌兵比较密集，敌队长身上的装备有“必杀持续时间2倍”的效果，如果配合上护盾卡就会对我方极为不利，一定要找机会先把它偷掉。解决完眼前的杂兵后，第二批敌人从地图左侧出现，露西艾娜则开始慢慢地向地图左上方撤离。由于敌队长有士气保护，只有耐心等到露西艾娜到达目的地，战斗才会进入下一阶段。神生教团的伏兵向露西艾娜伸出了魔爪，剧情后玩家只需消灭两支敌军就能过关，而在露西艾娜倒地的位置可以得到ブルースティング。

当众人杀退教团的刺客时，露西艾娜已经香消玉殒，悲痛欲绝的艾吉娜说出了真相：原来她们姐妹二人本是邻国范塔基尼亚国王的女儿，但由于是双胞胎犯了王室继承的大忌，自两人诞生后就遭到了追杀。在被送到布隆基亚后，两人被阿鲁贝尔特侯爵收养，才稍稍过上了几天安定的日子，怎料神生教团还是不肯放过两人。因此，姐妹二人对舍弃并不断派人追杀自己的祖国，尤其是生父恨之入骨。当晚，满怀憎恨和杀意的艾吉娜独自一人持剑离去。

Battle 6b-2.复仇

胜利条件：救出孤军奋战的艾吉娜(与其邻接)	
败北条件：伽罗特战死；艾吉娜战死；卡片耗尽	
QCB回合：15	MVP奖励：TEC+1

艾吉娜的悄然离去让众人放心不下，伽罗特不顾威尔曼的阻止，带人去追寻她的下落。当赶到过境边的卡诺萨街道时，艾吉娜已被范塔基尼亚王国军层层包围，而王国军的指挥官是有着“魔剑士”之称的拉塞尔(ラッセル)。

初期时艾吉娜是NPC，不受玩家操控，拉塞尔的卡片是那张惹人讨厌的“装备破坏”，幸好敌人的AI较低，就算我方没有装备，只要必杀槽一满还是会果断释放，可以多利用这一点。上方的集落处可以用ダークマター换取ダークセイバー，而救出艾吉娜后她也变为可控单位，胜利条件改为“击破守备部队总队长”。打退拉塞尔后地图下方会出现敌方增援，待他们走出森林的有利地形后再一举歼灭吧！

Battle 6b-3.覚醒

胜利条件：击破帝国、王国联合部队	
败北条件：伽罗特战或艾吉娜战死；卡片耗尽	
QCB回合：10	MVP奖励：LUK+1

复仇心切的艾吉娜想要一口气攻入范塔基尼亚王国，哪怕只有自己一个人。伽罗特认为仅仅因为姐妹二人是生于王室的双胞胎就对无辜的她们不停追杀，这本身就是一种“无道”，更何况艾吉娜和死去的露西艾娜都是自己朝夕相处的同伴，大家也都同意帮助艾吉娜。杰农献策利用渡船突破卡罗那城，另一方面拉塞尔也察觉到了“怒之炽焰”的奇袭意图，双方在南部的罗多尼街道展开激战。

一开始的斥候部队不值一提，地图中央的集落处可以用砂の蔷薇+スターダスト换取星屑の计时器。在击退杂兵后拉塞尔和巴鲁多斯分别率领着王国军和帝国军从地图右上和右侧杀出。敌方全体每回合都会自动回复士气，不追求速攻奖励的话不用急于开战，先令全军后撤，等到3次行动后触发剧情，红发萝莉艾米的力量觉醒，抢下敌方狮鹫的她也用回了自己的本名“艾米丽奥”。我方终于有了狮鹫骑士，这下对付骑兵就游刃有余了，不过艾米里奥不能阵亡，不要杀得兴起孤军深入了。艾米变身的下方一格可以找到グリフォン羽根，而地图最左上有メプルの果实。在调整阵型后将帝国、王国的军队逐一击破便可过关。



Battle 6b-4.归乡

胜利条件：歼灭王都防卫军	
败北条件：伽罗特战或艾吉娜战死；艾米丽奥战死；卡片耗尽	
QCB回合：14	MVP奖励：ATK+1

多亏了艾米丽奥的觉醒填补了空中力量的缺陷，“怒之炽焰”才得以在与联军的恶战中取胜，但作为斩龙勇者的后裔，梅都蒂却察觉到小萝莉身上隐约有魔龙之血的气息。伽罗特一行迅速地攻向了王都帕尔提那，闪电战的成功令王国的部队陷入了暂时的混乱。

敌方魔法师会在城墙上进行炮击，我方第2次行动过后艾米里奥就会飞上城墙，虽然有刺客作为伏兵，但小萝莉依然可以与城下的同伴结成同盟并一举干掉敌人。栅栏后的敌人实力不强，而敌方城门前的骑兵队长有士气保护，只有当艾米里奥解决掉城墙上的魔法师后，我方的大部队才能突破城门。获胜后艾吉娜心急如焚，独自一人率先冲入了王宫。

Battle 6b-5.再会

胜利条件：击倒国王奥鲁丁	
败北条件：伽罗特战或艾吉娜战死；卡片耗尽	
QCB回合：10	MVP奖励：GEN+1

虽然成功突破正门，但如此疏松的防御不禁让伽罗特起了疑心，但对范塔基尼亚的憎恨以蒙蔽了双眼的艾吉娜却顾不得这许多，仗剑冲入了王宫。出现在她面前的，正是范塔基尼亚国王，同时也是自己父亲的奥鲁丁。

如果想进入b路线的隐藏关，本关和下一关都必须派上艾米丽奥。身为NPC的艾吉娜会主动与国王展开单挑，不过实力不济，幸好其会自动回复士气，无需为她担心。第4回合我方的大部队就会从地图下方赶到，左右两侧也会出现王国军的增援。先让艾吉娜后撤，待合力解决掉敌方杂兵后再向国王发起挑战。奥鲁丁的卡片必杀为“将敌方全部击倒”，玩过前作《尤歌朵拉同盟》的玩家一定不会陌生，想要抵御只能依靠护盾卡。另外他也有“异常状态无效、暗黑属性以外无效”的特性，想战胜他要么组成5人同盟利用车轮战，要么选择强力角色上前单挑。

虽然击败了奥鲁丁，但国王的一番话却让众人更加疑惑，难道派人追杀艾吉娜姐妹的并非国王本人？突然一只来自暗处的羽箭射进了奥鲁丁的胸膛，幕后的黑手缓缓走到了台前……

Battle 6b-6.黑幕

胜利条件：击倒元凶阿兰泽姆	
败北条件：伽罗特战或艾吉娜战死；卡片耗尽	
QCB回合：5	MVP奖励：ATK+1

原来捏造双生姐妹夭亡、暗地里派人追杀、在“怒之炽焰”攻来时削弱王都的防御力量这一切，都是神生教团现任教主阿兰泽姆所为，面对如此小人，伽罗特当然不会轻饶他。

本关的难度不高，教主的卡片必杀是“根据使用者的状态给予对手伤害”，不过他自身实力不济，很轻松就能解决。

获胜后阿兰泽姆还妄图加害公主，奄奄一息的奥鲁丁王则奋力挡在了两位女儿的身前，完成了身为人父最后的职责，艾吉娜也终于对着他唤出了“父亲”。在冰释前嫌后，尤歌朵拉将真相公之于众，虽然失去了国王，但百姓们仍是热烈地欢迎着艾吉娜公主的归来，此后“怒之炽焰”则成为了两位公主的近卫兵，守护着姐妹二人。

Battle 6b-7.血

胜利条件：阻止暴走的艾米里奥	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：无	MVP奖励：无

和平和安定却无法让所有人满意，嗜血成性的艾米丽奥竟然杀害了尤歌朵拉公主，为的仅仅是让战火再度蔓延大地。体内的魔龙之血彻底觉醒的她，追求的只是战斗与杀戮，不再是昔日那个天真烂漫的小姑娘了。

如果前两仗都派上了艾米丽奥，b路线通关后读取游戏进度(continue即可)，再通过一次“黑幕”就能进入隐藏关卡。觉醒的小萝莉能力全满，士气高达9999，再加上超强的卡片，堪称本作最强的敌人！战前不要吝惜各种强力道具了，能装备的都尽量装上，“火炎攻击无效”的特性在这里非常有用，虽然艾米丽奥只有只身一人，但“单挑必胜”对她无效，卡片方面“バンシーズクライ”和“シールドバリア”都有不错的辅助效果。开战后必须组成5人同盟再上前围攻，这样纵使前面的角色战败，但在人海战术的消耗下，我方终能取胜。注意同盟的顺序，攻击有附加属性的角色在战斗中也不要按→键。由于敌我实力悬殊，战斗结束后能得到大量的经验值，全员依靠升级来保证士气不断回复，接下来只要耐心进行持久战，就能迎来最终的胜利！

CHAPTER 6c この世界を生きて

Battle 6c-1.はじまりのおわり

胜利条件：击倒塞莉卡	
败北条件：伽罗特战死；贝阿特丽奴战死；卡片耗尽	
QCB回合：4	MVP奖励：GEN+1

威尔曼从密探中得知索提耶皇帝已经病倒，该病是与魔龙契约后带来的副作用，如果置之不理任皇帝驾崩，目前这种没有继承人的状况必定导致内战爆发。方伯随即请来了对魔龙深有研究的术士贝阿特丽奴，“怒之炽焰”的众人遂与她一同上洛面君。正欲出发时老冤家塞莉卡袭来，贝阿特丽奴将オブリヴィアスドーン卡交给我方，自己也加入了队伍。

新加入的贝阿特丽奴武器是镰，专用卡的必杀技很实用，能遏制住对方的必杀，基础POW值也很高。至于老对手塞莉卡，其实力实在是无法给我方构成威胁，在轻松取胜后，塞莉卡仍旧不甘心，贝阿特丽奴则质问她为了将悲伤转化为复仇，在这一路上为了自己的执着害死了多少部下，逝者已矣，不该继续纠结，而是应该为了生者而继续活下去。塞莉卡终于放弃了复仇，带着部下们默默离去。

Battle 6c-2.残り火

胜利条件：击退潘多拉	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：8	MVP奖励：ATK+1

在替索提耶进行过检查后，贝阿特丽奴认为必须即刻进行镇压魔龙之血的手术。然而皇帝病重的消息却不知被谁被泄露了出去，九死一生的反乱军大将潘多拉趁机煽动各处的乱党，集结起部队向帝都进发。内西亚离队协助进行手术，而伽罗特则带人前往凯旋门抵挡潘多拉和反乱军的攻势。

敌军势大，不过正像伽罗特所说，经历了无数战斗的“怒之炽焰”早已习惯了这种大场面。敌方一共有3个小队，但无论站位多密集同盟的上限也是5人，需要留神的还是只有潘多拉和混沌卡片的必杀效果。我方主动攻击过后要保留移动点数来调整阵型，以免角色落单陷入重围。

在气势磅礴的大混战之后，潘多拉奋战至死，反乱军的余党也只得做鸟兽散，再无法掀起什么波澜。另一方面，压制魔龙之血的手术也顺利完成，众人决定在贝阿特丽奴体力恢复前，暂时留在帝都。

Battle 6c-3.暴かれし瞳の奥

胜利条件：击倒背叛的内西亚	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：22	MVP奖励：ATK+1

贝阿特丽奴终于苏醒过来，但她却对手术时的记忆有些模糊。在索提耶皇帝复苏后，伽罗特等人得到了归还许可。在帝都近郊的栈道前，贝阿特丽奴质问内西亚在自己昏迷过去后对皇帝做了什么，眼见机密败露，内西亚不慌不忙地召唤出了大量尸兵。

敌兵属于少而精的典型，龙骑兵也拥有“连战减员无效”的特性，利用オブリヴィアスドーン卡降低敌方的必杀槽，或者后发シールドバリア的必杀来中断敌方卡片效果都是不错的战法。让贝阿特丽奴访问右侧的集落可以得到ドラゴンファング。全灭敌人后内西亚出现在地图右侧，他专用卡的效果是兵力回复，并且会自动变

成克制我方角色的兵种，属于非常麻烦的必杀。

获胜后内西亚嘲笑着伽罗特有实力却没有欲望、没有野心，甚至连战斗都不是为了自己，因此他才把目标转向了索提耶。内西亚虽然身亡，但拉芘丝赶来告知众人说皇帝已经离开了帝都，前去与范塔基尼亚国王进行两年一次的会谈，担心内西亚设下了什么阴谋的众人遂一同赶往伊修纳特要塞。

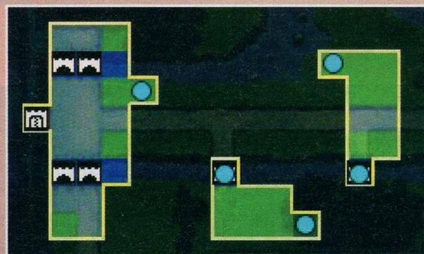
Battle 6c-4.その火蓋は切らせない

胜利条件：找出暗杀者并将其全数歼灭	
败北条件：伽罗特战死；卡片耗尽	
QCB回合：10	MVP奖励：LUK+1

众人赶到两国皇帝约定会面的卡诺萨街道，却被巴鲁多斯挡在了城门外。威尔曼只好把目标转到范塔基尼亚国王奥鲁丁一侧，希望能阻止他参加会谈。于是，杰农和西斯基娅潜入要塞，其他人负责解决埋伏在周围的刺客。

初始配置下我方角色被分在三个区域内，只要我方移动到固定的点位(图中蓝点所示)，附近的暗杀者就会现身。敌人一共有三批，建议从左到右分批引出然后各个击破。

威尔曼将事情原委告诉了奥鲁丁国王希望他不要入城，然而奥鲁丁认为无故违背约定是“不信义”而拒绝了提议，众人只好把希望寄托在城内的杰农和西斯基娅身上。



Battle 6c-5.死斗、命果てるまで

胜利条件：击倒巴鲁多斯打开城门	
败北条件：伽罗特或杰农战死；奥鲁丁脱出失败；卡片耗尽	
QCB回合：18	MVP奖励：ATK+1

不听劝阻的奥鲁丁一进入要塞就陷入了伏兵的重重包围中，紧要关头杰农二人及时赶到救出了国王。面对紧随而来的追兵，杰农破坏了木桥，让西斯基娅带着国王先行逃走。另一方面，伽罗特等人也准备突破正门接应西斯基娅。

杰农附近的士兵都有士气保护，而西斯基娅则是NPC，我方只要专心解决眼前的军神即可。挡在大门前处于有利地形的巴鲁多斯颇有些“一夫当关万夫莫开”的味道，先用梅都蒂、贝阿特丽奴发起攻击，再利用同盟阵型击垮他吧。在拉芘丝的恳求下，军神打开了城门，奥鲁丁王成功逃脱，然而阻挡追兵的杰农却被弓箭射落到河中，生死不明。第二阶段的获胜条件变为“唤醒索提耶”，西斯基娅也属于不能阵亡的角色。全军从左侧通路突破，在地图最左上方一格可以找到武器库のカギ，用来打开最右侧的武器库，以得到ナイトスコープ和钝色の铁枪。干掉门番长后，索提耶就会出现在地图上方。皇帝的专用卡片必杀会让我方陷入随机的异常状态，先盗取其装备再利用グラヴィティカオス卡的必杀能较为顺利的战胜他。

制服皇帝后，本应死去的内西亚竟再度现身妄图控制索提耶，然而布隆基亚的皇帝并非泛泛之辈，在探听出内西亚的真实目的后一剑将其砍到。不过内西亚应该仍没有彻底死去，想要战胜他的不死身，需要将圣剑的力量封印。索提耶当即立下誓言，放弃王位以弥补自己犯下的过失，但条件就是封印范塔基尼亚王国的圣剑。

Battle 6c-6.死の舞踏

胜利条件：解放杰农的灵魂	
败北条件：伽罗特或西斯基娅战死；卡片耗尽	
QCB回合：5	MVP奖励：TEC+1

经过一周的搜索，伊修纳特要塞一战中落水的杰农仍然是毫无音信，西斯基娅为此无比自责，在伽罗特面前情绪失控并流下了泪水。片刻之后杰农竟真的回来了，然而在与伽罗特独处时他突然拔剑相向，随后还召唤出了众多尸兵。幕后黑手内西亚出现并说出了真相，杰农已死，目前站在众人面前的，不过是用他躯体所制造的人偶。

右下角的集落内可以用オリハルコン换取エクスカリバー。内西亚每回合都会回复士气，而且有士气保护，并非我们的目标，击败杰农才是惟一的目的，不过内西亚身上的装备可以找机会盗取过来。

本已身死的杰农不断呼唤着西斯基娅的名字，竟然奇迹般地恢复了意识。然而躯体已经死亡的事实无法改变，杰农临死也无法道出自己对西斯基娅的真实情感，躺在心爱女孩怀中的男子最终幻化成了一片光芒消散在空中……

Battle 6c-7.人が胜ち得たもの

胜利条件：击溃内西亚的尸兵	
败北条件：伽罗特战死；梅都蒂战死；卡片耗尽	
QCB回合：无	MVP奖励：无

只要封印住内西亚力量的来源——圣剑，就能遏制住他的不死之力并粉碎其野心。在仪式举行的这一天，“怒之炽焰”也迎来了最后的一战。

前一战中杰农身上的生と死のチャーム对内西亚有特效，其他的强力装备也都不要吝惜了。我方的目标只有内西亚一人，一开始就可以向挡路的杂兵发起猛攻。由于敌方由3支部队组成，攻击后切记调整阵型，不要让角色落单。内西亚有士气保护，只要给他造成一定士气伤害便会发生剧情。内西亚借助圣剑之力复原，而封印圣剑还需要很长一段时间，眼下只有直接破坏圣剑阻断其力量的来源才有一线胜机。令梅都蒂迅速前往祭坛，在她将圣剑成功斩断后，内西亚的士气保护也会解开。在众人的不懈奋战下，堕天使内西亚的肉体彻底崩坏。

战斗给大地带来的创伤已随着时间慢慢被抚平，失去好友之痛却永远在心头淤积，不过为了逝者和其他人，生者仍需尽力活下去。威尔曼荣登帝国宰相一职，与范塔基尼亚王国签订了互不侵略条约。伽罗特则成为了将军，为帝国的安定而继续努力。虽然昔日的同伴们暂时分离，但众人之间不可切断的羁绊，终有一天会让他们重逢。

通关以后

无论哪个路线，通关后系统都会提示更新系统存档。再开游戏后标题画面下增加了EXTRA CONTENTS一项，里面分别是角色鉴赏、炽焰战记(事件回顾)、卡片图鉴、声音鉴赏、道具图鉴，必须要在游戏中拿到相关道具并存档了才能开启。

OPTION中增加了“バトルブースト”，选择开启的话战斗时按R切入BOOST模式攻防速度会更快。另外，新开游戏时可以选择HARD难度。

结局条件

游戏第3、第5章时的任务选择，将影响第6章的结局路线。下面以“最大限度收得同伴”为前提，介绍3种结局的任务选择方式，仅供玩家参考。

路线	CHAPTER3	CHAPTER5
A	夜盗を追え+大切な物は何处+输送船袭击作战+帝国の生み出したモノ+変わり者、募集中	战士达の休息+火の粉は集い、大火へと+ソルトロード+帝都军事演习
B	夜盗を追え+大切な物は何处+输送船袭击作战+変わり者、募集中	战士达の休息+火の粉は集い、大火へと+帝都军事演习
C	夜盗を追え+夺う者、夺われる者+输送船袭击作战+帝国の生み出したモノ+変わり者、募集中	战士达の休息+火の粉は集い、大火へと+ソルトロード+帝都军事演习

卡片列表

最后4张卡片为敌方专用，玩家无法得到，在击倒使用者后就会收录到卡片图鉴中。

名称	初始POW	MOV	ACE	必杀类型	必杀效果	使用限制
メイクドール	1600	11	杖	蓄力型	召唤石巨人	魔女专用
ネクロゲート	2000	11	书	蓄力型	召唤骷髅	内西亚专用；夜间限定
メデユーサアイ	1500	9	弓	蓄力型	令敌方陷入石化状态	猎人专用
ポイズンブレス	1800	10	块	蓄力型	令敌方陷入冒毒状态	骷髅专用
グラヴィティカオス	2100	9	斧	蓄力型	给予敌人黑暗攻击，并令其陷入咒缚状态	ACE符合即可
アイテムブレイク	1400	8	剑	蓄力型	破坏对方装备	剑士专用
スティール	1000	12	弓	蓄力型	盗取敌方装备	西斯基娅专用
ブラッディクロー	1600	10	弓	蓄力型	击倒敌方指挥官	刺客专用；夜间限定
チャリオット	1800	9	枪	蓄力型	令对方士兵数与我方相等	骑兵专用
シールドバリア	1100	6	ALL	释放型	发动中不受任何伤害	ACE符合即可

フレイム	1600	7	杖	蓄力型	给予敌人火炎攻击，并令其陷入炎上状态	ACE符合即可
ブリザード	1800	7	枪	蓄力型	给予敌人冷气攻击	温蒂尼使用的话水边地形会冻结
サンダーボルド	1700	7	弓	蓄力型	给予敌人雷击攻击，并令其陷入麻痹状态	ACE符合即可
バニッシュ	1200	7	剑	蓄力型	给予敌人神圣攻击	ACE符合即可
ドラゴンキラー	2200	12	斧	释放型	发动时对龙系相性保持为☆	梅都蒂专用
アースクウエイク	2200	10	块	蓄力型	破坏周围石化的单位和设施，敌方士兵数减少一半	石巨人专用
マインドチエンジ	1200	6	ALL	蓄力型	敌方士兵叛变成为我方战力	与对手同体型、同性别时可用
レヴォリユーション	1700	10	剑	蓄力型	敌方除指挥官外全部被击倒	女武神专用：我方只剩指挥官时可用
サンクチユアリ	1500	8	ALL	蓄力型	复活己方士兵	昼间限定
リフレッシユメント	1050	4	ALL	蓄力型	同盟内单位的士气与异常状态恢复	女性角色可用
キスオブデス	3000	6	ALL	蓄力型	一定时间内敌方变弱，我方变强，但是7.77秒一过指挥官立刻死亡	夜间限定
フォーチユン	1800	6	ALL	释放型	发动时敌我双方的LUK值换成ATK	ACE符合即可
ミラージユ	1350	3	ALL	蓄力型	自身与敌方的地形转换，且敌方命中率低下	昼间限定
バンシーズクライ	2000	8	剑	释放型	发动时敌方ATK=1	ACE符合即可
アイヴイウイツプ	1800	5	ALL	蓄力型	利用藤蔓给予敌方伤害(对于森林地形的敌人效果更佳)	ACE符合即可
サンドストーム	1900	5	ALL	蓄力型	用沙尘暴给予敌方伤害(对于沙漠地形的敌人效果更佳)	ACE符合即可
マントラツプ	1900	5	ALL	蓄力型	利用泥沼给予敌方伤害(对于毒沼地形的敌人效果更佳)	ACE符合即可
ロツクフォール	1300	5	ALL	蓄力型	给予敌方落石伤害，并令其陷入钝足状态(对于荒野地形的敌人效果更佳)	ACE符合即可
エースガード	1400	4	ALL	蓄力型	同盟内角色不会受到突击或反击	男性角色可用
ジエノサイド	4000	10	镰/斧	蓄力型	牺牲己方士兵，提升战斗能力并破坏对方必杀槽	伽鲁卡萨、艾米丽奥专用
オブリビアスドーン	3800	10	镰	释放型	发动中敌方必杀槽徐徐减少	贝阿特丽奴专用
コーマカルマ	2500	7	杖	蓄力型	令敌人陷入昏睡状态	帕梅拉专用：夜间限定
ラウーガー	1500	8	剑	蓄力型	同盟内男性角色的ATK和GEN上升	拜弗专用
ヴァイス	1300	8	ALL	蓄力型	同盟内角色的LUK上升	ACE符合即可
シハード	-	12	ALL	-	将敌人全数击倒	奥鲁丁专用
リインカーネーション	-	10	书	-	己方被击倒的士兵转生成为克制对手的单位	内西亚专用
ジヤツジメントゼロ	-	5	杖	-	伤害根据使用者的状态而变化	阿兰泽姆专用
インサニテイ	-	5	剑	-	用太刀之风给予敌方伤害，并令其陷入随机异常状态	索提耶专用

道具列表

游戏中的道具基本可以分为两大类，装备在敌方身上的以及隐藏在地图各处的。前一种需要利用スティール卡盗取，或者是在我方LUK高于敌方时将敌人击倒，才能令其装备掉落；后一种需要走到地图指定地点才能拿到，都市、集落中的大部分道具都是要白天访问才能获得的，另外部分道具需要装备着限定道具才能换取。

敌人中伊恩扎吉、潘多拉、巴鲁多斯、内西亚等人的情况比较特殊，他们身上携带的装备是与出场次数有关的。如果前一次出场时玩家将其装备弄到手的话，下一次登场他们才会带着新的道具，反之如果前一次没有盗取或破坏掉他们的装备，那下一次出现时他们身上的道具不会发生变化，因此并不是固定在某一关携带该道具。这种情况表格中只写成“XX装备”。另外表格中的关卡编号与攻略正文一一对应，道具的隐藏位置也需参考正文配图，请玩家结合起来阅读。

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
000	アーリードライヴ	2	TEC+4、ATK+4，瞬间蓄力	弓系专用	2-2姬露瓦装备
001	アイアンヘルム	2	GEN↑、TEC-4、ATK-2，回避会心攻击	能用重装备的男性	伊恩扎吉装备
002	アイスジヤベリン	5	TEC+4、ATK+4，冷气攻击力上升	枪系专用	3-6.2用千年雪交换
003	アイテム图鉴	-	开启“道具图鉴”	全员不可	3-6.2隐藏
004	苍リンゴ	1	食用后LUK下降	全员皆可	3-7.1隐藏
005	开かずのカバン	2	无效果	全员皆可	3-3.1隐藏
006	アクエリアス	3	GEN+4、LUK↑、在水边可使用地形必杀	史蕾普专用	3-6.2隐藏
007	恶魔のシツポ	1	GEN-6、TEC↑、LUK↑，白昼时陷入昏睡	尾巴相似的人	3-4.1隐藏(胜率低于70%)
008	恶灵の咒符	1	GEN↑、LUK↑，移动时士气下降	全员皆可	6c内西亚装备
009	妖しの果实	1	食用后某项能力上升	全员皆可	4-3随机道具换取(胜率低于70%)
010	アラン人形	∞	LUK↓，无法变更装备	全员皆可	3-8隐藏
011	ある少女の日记	1	LUK+4，败退惩罚无效	全员皆可	2-2隐藏
012	いにしえの乐谱	-	开启“音乐鉴赏”	全员不可	6a-5隐藏
013	イブニングドレス	3	GEN+4、TEC-4、LUK+2，擅长夜间作战	女性专用	3-6.2敌装备
014	愈しのハーブ	4	LUK+2、异常状态恢复	全员皆可	1-5隐藏
015	インフエルノ	1	GEN↓、TEC↑、ATK↑、LUK↓，胜利时吸收士气	伽鲁卡萨专用	6a-3隐藏
016	ウポラ像	2	GEN-2、TEC-2、AKT-2、LUK↑，败退后能再起1次	全员皆可	3-6.1隐藏
017	海蛇のランサー	2	GEN+2、TEC+6、ATK+2、LUK+2，对处于水边地形的敌人强势	枪系专用	5-2.2隐藏(访问3个集落)
018	エーテリオン	1	GEN↑、TEC+4、ATK+4、LUK+4，必杀槽高速积累	Lv15以上	6b-3敌装备
019	エクスカリパー	2	GEN↑、TEC+4、ATK↑、LUK+4，神圣攻击力上升	剑系专用	6c-6隐藏(オリハルコン换取)
020	エルフインボウ	3	TEC↑、LUK+4，劣势时士气回复	米泽鲁专用	3-4.1米泽鲁装备
021	エレガントスピア	2	TEC+4、ATK+2、LUK+2，获得经验值+3	枪系专用	5-8隐藏
022	エレミナミント	1	食用后TEC上升	全员皆可	2-2隐藏
023	エレメント	-	无效果	全员不可	4-3隐藏(装备ダウジングロツド)
024	エンドオブエイジ	1	GEN↑、TEC+4、ATK↑、LUK↓，POW上升50%	杰农专用	6b-2敌装备
025	オーガニウム	-	无效果	全员不可	1-6隐藏
026	オーガブレード	1	GEN+6、TEC-6、ATK↑、LUK-2，POW上升25%	梅都蒂专用	2-2隐藏(オーガニウム换取)
027	乙女の泪	1	败退后能再起1次	全员皆可	6a-2隐藏
028	オリハルコン	-	无效果	全员不可	5-4隐藏(胜率高于85%)
029	ガーゴイルロツド	3	GEN-2、TEC+4、ATK+4、LUK-4，擅长夜间战斗	杖系专用	4-4敌装备
030	贝壳の胸あて	2	GEN+2、TEC+2、LUK↑，回避会心攻击	史蕾普专用	5-2.2隐藏(きれいな贝壳换取)
031	カゴの中の白い蝶	-	无效果	全员不可	3-3.2持有真っ白な珍しい蝶的情况下装备虫カゴ
032	家族への手纸	-	无效果	全员不可	3-8隐藏

033	カチユーシヤ	2	GEN+2、LUK+4，瞬间蓄力	伊塔以外的女性	2-2隐藏
034	ガトリングボウ	2	TEC+4、ATK↑，必杀槽自动积累	西斯基娅专用	3-3.2敌装备
035	ガラスのビン	1	GEN↓、受到会心攻击率50%	拜弗以外	使用白山羊のミルク后得到
036	枯れた花束	-	无效	全员不可	メイメルの花束变化而成
037	皮のヘルメット	2	GEN+4，回避恐慌状态	拜弗以外的男性	伊恩扎吉装备
038	ガントレット	1	GEN+4、TEC+4，对反击完全防御	Lv8以上	潘多拉装备
039	绢织りの头巾	2	TEC+2、ATK-2、LUK+4，回避恐慌状态	伊塔以外的女性	3-4.1隐藏(きれいな指轮换取)
040	绢のコルセット	6	GEN↑，对反击完全防御	女性专用	艾吉娜初期装备
041	希望のロザリオ	3	GEN+4、TEC+2、LUK+4，对突击完全防御	全员皆可	5-4隐藏(胜率低于85%)
042	キヤツツアイ	2	TEC+4、LUK+6，擅长夜间战斗	全员皆可	5-9敌装备
043	凶刃ベルセルク	1	GEN-4、TEC-2、ATK↑，自动处于积极状态	梅都蒂专用	塞莉卡装备
044	教团のコイン	-	无效果	全员不可	2-2隐藏
045	巨兽ロコンの骨	-	无效果	全员不可	4-2隐藏
046	キラービーの巢	1	偶尔使出猛烈的反击	全员皆可	3-5隐藏
047	きらきら金货	-	无效果	全员不可	2-2隐藏
048	キルトのスカーフ	6	TEC+2、ATK+2，对突击完全防御	西斯基娅专用	西斯基娅初期装备
049	キルブレード	2	GEN↓、ATK↑，单挑必胜	梅都蒂专用	6c-1塞莉卡装备
050	きれいな贝壳	-	无效果	全员不可	5-2.2隐藏
051	きれいな指轮	2	LUK+4，败退后能再起1次	手指纤细的人	3-4.1隐藏
052	ギロチンウエポン	1	GEN-4、ATK↑、LUK-2，会心攻击率50%	雷昂专用	5-3.1雷昂装备
053	金块	-	无效果	全员不可	3-4.2隐藏
054	禁忌のロザリオ	1	GEN↑、TEC↑、LUK↓，士气缓缓下降	全员皆可	3-7.1敌装备
055	禁断の果实	1	食用后全能力上升	全员皆可	5-2.1隐藏(きらきら金货换取，胜率高于80%)
056	金のドゼウ	1	食用后全能力上升	全员皆可	5-4隐藏
057	金のとつくり	3	GEN-6、TEC-2、ATK-4、LUK+6，不能使用必杀	史蕾普专用	5-6隐藏(史蕾普，胜率高于70%)
058	草刈り镰	2	GEN+1、TEC+1、ATK+1，连战减员无效	镰系专用	5-3.1隐藏
059	腐つたドゼウ	1	食用后GEN下降	可以接受诡异食物的人	死んだドゼウ变化而成
060	朽ち果てた剑	1	GEN↓、TEC↓、ATK↓、LUK-4，会心攻击率0%	剑系专用	3-8隐藏
061	クマのぬいぐるみ	2	GEN+2	女性专用	3-3.2敌装备
062	グランセンチユリオ	1	GEN↑、TEC+4、ATK+6、LUK+2，神圣攻击力上升	范塔基尼亚王家专用	6b-5奥鲁丁装备
063	グランドクロス	3	GEN↑、ATK+2，全属性攻击无效	能用重装备的男性	6a-1敌装备
064	クリテイカライザ	1	TEC↑，会心攻击率50%	Lv9以上	伊恩扎吉装备
065	グリフォンの羽根	1	LUK↑，移动时士气回复	全员皆可	6b-3隐藏
066	グリフグリル	1	食用后GEN上升	全员皆可	用フレイム卡必杀击倒狮鹫骑士
067	クルセイドランス	3	GEN↑、ATK+4、TEC+2、LUK+2，对骷髅兵强势	枪系专用	3-4.1隐藏
068	くるみパン	1	食用后GEN上升	全员皆可	3-3.1敌装备
069	くろーパーライト	1	GEN+7、TEC+7、ATK+7、LUK+7，会心攻击率50%	伽鲁卡萨专用	6a-3贝阿特丽奴装备
070	黑ネコの耳饰り	3	GEN+2、TEC+2，夜间移动时士气回复	伊塔以外的女性	3-7.2敌装备
071	契约のリブロ	2	GEN+6、ATK-4、LUK+6，强化ネクロゲート卡片效果	内西亚专用	内西亚初期装备
072	毛皮	-	无效果	全员不可	3-4.1隐藏
073	毛皮のコート	3	GEN+4，冷气攻击无效	全员皆可	5-3.2隐藏(毛皮换取)
074	ケモノのマント	3	TEC+4、LUK+2，全地形效果+10%	全员皆可	拜弗初期装备
075	贤者の石	-	无效果	全员不可	3-1隐藏(装备宝の地图)
076	幻兽ヤーデのツノ	3	GEN+2、ATK+2，傍晚移动时士气回复	男性专用	3-7.2隐藏(ロープ换取)
077	幸运のタリスマン	1	GEN+4、LUK↑，确实出现战利品	全员皆可	3-4.2隐藏(カゴの中の白い蝶换取)
078	豪枪一本鬼	3	GEN↑、TEC↓、ATK↑，不能使用必杀	枪系男性	巴鲁多斯装备
079	ゴールデンスピア	3	GEN+6、TEC↓、LUK↑，雷击攻击力上升	枪系专用	3-6.2隐藏(金块换取)
080	ゴールドバツジ	2	ATK+4、LUK+4，MVP判定补正(效果：中)	全员皆可	3-4.1隐藏(男性访问)
081	ゴーレムスーツ	1	GEN↑、TEC↓、ATK+4，移动类型变为钝足	步行、转移型	4-1敌装备
082	黑曜石	2	擅长夜间作战	全员皆可	2-1隐藏
083	ココリの实	1	食用后LUK上升	全员皆可	3-6.1隐藏
084	言の叶の图鉴	-	开启“卡片图鉴”	全员不可	4-3内西亚装备
085	金色の麦穗	4	GEN+2、TEC+2、LUK+6，获得经验值+2	全员皆可	5-3.1隐藏
086	サザンクロス	1	GEN+4、TEC↑、ATK+4、LUK↑，POW上升50%	杖系专用	6a-2威尔曼装备
087	锈びた锁	3	TEC↓、ATK↓，不能反击	全员不可	3-5隐藏
088	锈びたハチエツト	3	GEN-2、ATK-2	斧系专用	潘多拉装备
089	サラマンドラ	1	GEN+4、TEC-4、ATK+4，同等伤害反击	艾吉娜专用	2-2敌装备
090	珊瑚のスピア	2	TEC+4、ATK+4，在水边士气回复	史蕾普专用	史蕾普初期装备
091	斩铁剑	3	TEC↑、ATK↑，对于石巨人强势	杰农专用	1-3戴维德装备
092	慈爱のコイン	-	无效果	全员不可	3-7.2隐藏
093	しおれた花束	-	无效果	全员不可	メイメルの花束变化而成
094	七星宝剑	1	GEN↑、TEC+6、ATK-6、LUK+4，雷击攻击力上升	剑系专用	5-8隐藏
095	疾风の弓	3	TEC+6，瞬间蓄力	弓系专用	3-4.2米泽鲁装备
096	邪眼	1	TEC↑、ATK+2、LUK-4，移动时士气下降	拥有魔力的人	3-4.1(隐藏胜率高于70%)
097	ジヤツクハンド	1	GEN-6、TEC+6、ATK↑、LUK↓，单挑必胜	姬露瓦专用	3-7.1姬露瓦装备
098	ジユエルロツド	2	GEN↑、ATK-2、LUK+6，雷击攻击力上升	杖系专用	6b-6阿兰泽姆装备
099	淑女のコート	2	GEN+6、TEC-2、ATK-4、LUK+4，会心攻击率0%	女性专用	6b-4敌装备
100	祝福の光轮	1	GEN↑、LUK↑，徐徐回复士气	伊塔专用	伊塔初期装备
101	守护精灵のリング	2	GEN↑、TEC+4、ATK+2、LUK+6，全地形效果+20%	全员皆可	5-9隐藏(5枚硬币换取)
102	上级勋章	2	GEN+1、TEC+1、ATK+1、LUK+1，回避恐慌状态	全员皆可	6c-5敌装备
103	丈夫な长靴	1	GEN+2，毒沼地形无效化	步行、转移型	2-1塞莉卡装备
104	シルバーバツジ	3	ATK+2、LUK+2，MVP判定补正(效果：小)	全员皆可	3-3.1隐藏
105	白山羊のチーズ	1	食用后ATK上升	讨厌乳制品的人以外	进入第4章后白山羊のミルク变化而成
106	白山羊のミルク	1	食用后TEC上升	讨厌乳制品的人以外	1-2隐藏
107	深红のマント	3	GEN+6、TEC+4，火焰攻击无效	全员皆可	5-5敌装备
108	真・斩铁剑	2	TEC↑、ATK↑、LUK↑，	杰农专用	1-5戴维德装备
109	死んだドゼウ	1	食用后某项能力上升	可以接受诡异食物的人	ドゼウ变化而成
110	スイートキヤンデイ	1	士气缓缓回复	不讨厌甜食的人	1-6塞莉卡装备
111	スウイートベリー	1	食用后LUK上升	全员皆可	3-3.2隐藏
112	スコーピオテール	2	擅长在沙漠地形作战	姬露瓦专用	3-7.2姬露瓦装备
113	スターダスト	-	无效果	全员不可	3-7.2隐藏

114	スナイプグラス	1	TEC↑，单挑必胜	全员皆可	5-9隐藏(3、4枚硬币换取)
115	砂の蔷薇	-	无效果	全员不可	3-7.2隐藏
116	生と死のチャーム	1	GEN↑、TEC↑，对内西亚强势	全员皆可	6c-6杰农装备
117	圣柜パルーク	3	GEN↑、TEC↑、ATK↑、LUK↑，强攻击频率激增	全员皆可	■■■■■■变化而成
118	锈柜パルーク	3	GEN+2、TEC+2、ATK+2、LUK+2，强攻击频率增加	全员皆可	■■■■■■变化而成
119	清龙のコイン	-	无效果	全员不可	3-1隐藏
120	精灵のメイス	1	GEN+4、TEC+4、ATK-4、LUK-4，白昼移动时士气回复	艾米丽奥专用	艾米丽奥初期装备
121	世界树の枯れ枝	3	GEN+4、TEC+2、LUK+2，必杀槽时常MAX	全员皆可	5-3.1隐藏(胜率低于70%)
122	世界树の叶	1	在任何地方都能使用地形必杀	全员皆可	5-3.1隐藏(胜率高于70%)
123	ゼベ狐皮のコート	1	GEN+4、TEC-2，吹雪伤害无效	全员皆可	2-3隐藏(女性访问)
124	千年雪	-	无效果	全员不可	3-2隐藏
125	双剑のコイン	-	无效果	全员不可	5-2.1隐藏
126	葬送剑ゾルフィ	2	GEN-4、TEC+6、ATK+4、LUK-6，单挑必胜	艾吉娜专用	6a-5敌装备
127	ソーサリーグラス	1	TEC↑、ATK-2、LUK+2,必杀槽自动积累	拥有魔力的人	5-1隐藏(尤蒂、胜率低于80%)
128	ダークセイバー	2	GEN-6、TEC+6、ATK+6、LUK↓，黑暗攻击力上升	剑系专用	6b-2隐藏(ダークマター换取)
129	ダークネスガードル	1	GEN+6、TEC+2，黑暗攻击力上升	男性专用	6a-5敌装备
130	ダークマター	-	无效果	全员不可	4-3随机道具换取(胜率高于70%)
131	太阳のオーブ	3	GEN+2、LUK+2，白昼移动时士气回复	全员皆可	5-7隐藏(エレメント+魔水晶换取)
132	ダウジングロッド	4	ATK-2、LUK+6，对特定道具有反应	全员皆可	3-1隐藏
133	宝の地图	1	对特定道具有反应	全员皆可	1-4隐藏
134	黄昏のヴェール	2	GEN+2、TEC+4、LUK+2，擅长在傍晚作战	女性专用	3-4.1隐藏(女性访问)
135	タマゴのカラ	1	GEN+2，士气缓缓下降	全员皆可	3-4.2隐藏
136	魂のるつぼ	3	GEN-4、LUK-6，败退后能再起1次	全员皆可	4-2隐藏
137	小さな胸あて	2	GEN+2、TEC+2、LUK+4，对弓系单位强势	一部分女性	4-4敌装备
138	チカラダケ	1	食用后ATK上升	讨厌蘑菇的人以外	3-5隐藏
139	血濡れのレイピア	1	TEC↑、ATK↑，移动时士气下降	艾吉娜专用	5-3.2敌装备
140	帝国兵法书地ノ卷	3	GEN+2、TEC↑、ATK-4、LUK+2，败退惩罚无效	有解读能力的人	2-2隐藏
141	帝国兵法书天ノ卷	3	GEN+2、TEC+2、ATK-4、LUK↑，败退惩罚无效	有解读能力的人	2-2隐藏
142	帝国兵法书人ノ卷	3	GEN↑、TEC+2、ATK-4、LUK+2，败退惩罚无效	有解读能力的人	2-3隐藏(深夜访问)
143	デスブリンガー	2	GEN↓、TEC+4、ATK+6、LUK+2，会心攻击率50%	伽罗特专用	5-3.2雷昂装备
144	手作りの弓	1	GEN↑、TEC-2、ATK-2，会心攻击率0%	米泽鲁专用	米泽鲁初期装备
145	铁の足枷	1	GEN-2、TEC↓、ATK-4，消耗移动力2倍	步行、转移型	5-5隐藏
146	铁のチョーカー	2	GEN+2、TEC+2、LUK+2，回避会心攻击	女性专用	1-2塞莉卡装备
147	どくまむし	1	食用后TEC下降	可以接受诡异食物的人	3-3.2隐藏
148	ドクロ石	-	无效果	全员不可	4-4隐藏
149	ドぜウ	1	食用后GEN上升	全员皆可	3-6.1隐藏
150	外つ国のコイン	-	无效果	全员不可	3-5隐藏
151	ド派手なターバン	2	GEN+6、LUK+2，败退惩罚无效	喜欢花哨服饰的人	4-2隐藏
152	ドラゴンイーター	2	TEC+6、ATK+6，对龙系强势	梅都蒂专用	塞莉卡装备
153	ドラゴンステーキ	1	食用后GEN上升	全员皆可	用フレイム击倒龙骑士
154	ドラゴンファング	3	GEN+2、TEC+1、ATK+2，对龙系强势	贝阿特丽奴专用	6c-3隐藏
155	ドラゴンブーツ	2	GEN+4、TEC+4，移动类型变为龙骑	步行、转移型	3-2敌装备
156	トラップ	-	无效果	全员不可	2-3隐藏
157	ナイトキラー	3	TEC+2、ATK+6，对骑士系强势	枪系专用	6c-2敌装备
158	ナイトスコープ	1	TEC+6，擅长夜间作战	弓系专用	6c-5隐藏
159	ナイトメア	3	GEN-2、TEC+6、LUK↓，暗黑攻击力上升	姬露瓦专用	5-1.2姬露瓦装备
160	ナマクラソード	3	GEN-6、TEC↓、ATK↓，对全单位弱势	剑系专用	5-6隐藏(随机剑系道具换取)
161	ニヴルグリーブ	1	GEN+2、TEC+4、LUK+4，擅长在全部地形作战	步行、转移型	潘多拉装备
162	虹色アーク	2	TEC+6、ATK+2、LUK↑，对手地形效果为0%	弓系专用	5-9敌装备
163	钝色の铁枪	2	GEN+4、ATK↑，连战减员无效	伽罗特专用	6c-5隐藏
164	ノーブルグラス	1	GEN+2、LUK+4，回避恐慌状态	全员皆可	尤蒂初期装备
165	ノーブルマインド	1	GEN+2、TEC+2、ATK+4、LUK↓，状态异常无效	剑系专用	6c-5敌装备
166	バーニングサン	3	TEC+2、ATK+4，擅长白昼作战	枪系专用	6b-2敌装备
167	ハイパードリル	2	TEC↓、ATK↑，士气伤害最大化	伽罗特专用	3-4.1隐藏
168	ハイパーリング	1	GEN+2、ATK+2、LUK-6，士气伤害最大化	手纸粗大的人	1-1诺伦装备
169	钢のペルソナ	1	GEN+4、TEC+2、LUK-2，回避恐慌状态	姬露瓦专用	4-1姬露瓦装备
170	ハチマキ	2	GEN↑、ATK+2，必定成为ACE	男性专用	潘多拉装备
171	发芽プロテイモ	1	食用后ATK下降	全员皆可	プロテイモ变化而成
172	バナナンの实	1	食用后LUK上升	全员皆可	5-2.1隐藏(きらきら金货换取，胜率低于80%)
173	羽根付きサンダル	2	TEC+2、LUK+6，全地形效果0%	步行、转移型	1-6敌装备
174	破灭のハンマー	1	TEC-6、ATK+6，可以破坏设施	梅都蒂专用	5-7敌装备
175	パメラのほうき	2	GEN-2、TEC+6、ATK+4、LUK↑，必杀持续时间2倍	魔女系专用	帕梅拉初期装备
176	パラディンランス	2	GEN↑、ATK+6，神圣攻击力上升	巴尔多斯专用	巴尔多斯装备
177	パワーフルーツ	1	食用后ATK上升	全员皆可	3-7.2隐藏
178	ビーストファング	1	TEC+4、ATK+4、LUK+2，对弓系弱势	拜弗专用	5-4隐藏(ドラッブ换取)
179	ビーズ	-	无效果	全员不可	3-3.1隐藏
180	ビーズの腕轮	1	GEN-4、TEC+2、LUK+4，回避恐慌状态	女性专用	3-4.2隐藏(ビーズ换取)
181	干からびたトカゲ	1	食用后ATK上升	可以接受诡异食物的人	5-1隐藏(ビンの中のドぜウ换取)
182	悲枪シルヴィア	2	TEC+6、ATK↑、LUK↓，消耗必杀槽	枪系专用	5-2.2雷昂装备
183	ヒツメシューズ	2	TEC+2、ATK+2，移动类型变为骑马	步行、转移型	3-2敌装备
184	ビッグ.フット	1	GEN+2、TEC+4，擅长在雪道、雪原地形作战	步行、转移型	2-3隐藏(男性访问)
185	ビビッドメモリアル	-	开启“角色鉴赏”	全员不可	潘多拉装备
186	ひらひらリボン	2	TEC+4、LUK+2，状态异常无效	女性专用	4-2敌装备
187	ビンの中のドぜウ	1	食用后GEN上升	全员皆可	3-6.1隐藏(装备ガラスのビン)
188	ファドペンダント	2	GEN+6、TEC-2、ATK-2、LUK+2，一定几率回复士气	女性专用	塞莉卡装备
189	ファランクス	3	TEC+2、ATK+4，对弓系强势	枪系专用	3-8敌装备
190	フエルマータベル	3	TEC+4、LUK↑，抑制必杀槽上升	伊塔专用	5-3.2隐藏(エレミナミント换取)
191	フォースアツプル	1	食用后全能力上升	全员皆可	3-2隐藏
192	フォーミユラー	1	TEC↑、ATK↑，蓄力槽最大	魔女系专用	6b-5敌装备
193	武器库のカギ	-	无效果	全员不可	6c-5隐藏
194	プラチナの发饰り	3	GEN+2、TEC+2、LUK+4，黑暗以外的攻击无效	女性专用	5-8敌装备

195	プラチナバッジ	1	ATK+6、LUK+6，MVP判定补正(效果：大)	全员皆可	5-9隐藏
196	ブラックブランド	2	GEN-4、TEC↑、ATK-2，黑暗攻击力上升	拜弗专用	2-2隐藏(黑曜石换取)
197	ブラックマリア	3	GEN+4、TEC+2、LUK+6，对反击完全防御	女性专用	6b-7敌装备
198	ブラッディローズ	2	GEN+4、TEC+4、ATK↑，POW上升25%	艾米丽奥专用	6b-3敌装备
199	フランベルジエ	2	ATK+4，火炎攻击力上升	艾吉娜专用	4-1敌装备
200	プランクサンダル	3	TEC-2、ATK-2、LUK+4，移动时士气下降	步行、转移型	5-7隐藏
201	プリンセスドレス	3	GEN↑、TEC+4、ATK+2、LUK+4，全属性攻击无效化	部分女性	5-9隐藏(6枚硬币换取)
202	ブルースティング	1	GEN-2、TEC+4、ATK↑、LUK-2，冷气攻击力上升	艾吉娜专用	6b-1隐藏
203	プレイヴリング	3	GEN+4、ATK+2，会心攻击率50%	全员皆可	杰农初期装备
204	プレイズスピア	4	TEC+4、LUK+2，POW上升25%	伽罗特专用	伽罗特初期装备
205	プロテイモ	1	食用后ATK上升	全员皆可	1-1隐藏
206	ブロンズシールド	1	GEN↑、TEC↓、ATK-2，对投石完全防御	弓系以外	3-3.2敌装备
207	ペインスタッフ	1	GEN+2、TEC+2、ATK+2、LUK+2，全属性攻击力上升	艾米丽奥专用	6b-1敌装备
208	ヘッドギア	2	GEN+6、ATK+2，状态异常无效	男性专用	伊恩扎吉装备
209	ペペスの实	1	食用后某项能力上升	全员皆可	5-3.2隐藏
210	ベルトポーチ	3	LUK↑，士气全回复	全员皆可	2-1敌装备
211	ほころびたロザリオ	1	GEN↓、TEC+2、ATK+2，必杀槽自动积蓄	全员皆可	5-3.2隐藏(装备邪眼)
212	星屑の砂时计	1	败退后能再起1次	全员皆可	6b-3隐藏(砂の蔷薇+スターダスト换取)
213	ボロ布	1	GEN↓、LUK↓，士气缓缓下降	全员皆可	3-3.1隐藏
214	マージリング	4	TEC+6，必杀槽自动积累	Lv5以上	梅都蒂初期装备
215	マーメイドフィン	1	TEC-4，移动类型变为水栖	步行、转移型	2-3隐藏(女性访问)
216	マジカルソード	2	GEN+2、TEC+4、LUK+4，必杀槽自动积蓄	剑系专用	6a-5隐藏(朽ち果てた剑+マナストーン换取)
217	魔水晶	-	无效果	全员不可	3-7.1隐藏
218	魔枪ブラシエンド	2	TEC+4、ATK↑、LUK↑，士气缓缓下降	枪系专用	2-3雷昂装备
219	真っ白な珍しい蝶	-	无效果	全员不可	3-3.2持有メイメルの花束的情况下
220	マナストーン	-	无效果	全员不可	5-8隐藏
221	まやかしの笛	2	LUK-4，对手地形效果0%	伊塔专用	5-9隐藏
222	マルスの大盾	1	GEN↑、TEC↓、LUK+4，对突击完全防御	能用重装备的男性	巴鲁多斯装备
223	ミーティア	2	TEC+6、ATK+2，会心攻击率50%	西斯基娅专用	3-6.1敌装备
224	ミスティーコート	3	GEN+2、TEC+5、ATK+1、LUK+3，获得经验值+1	尤蒂专用	3-7.2隐藏(尤蒂访问)
225	ミストルティン	1	GEN↓、TEC↑、ATK↑、LUK+4，胜利时吸收士气	剑系专用	伊恩扎吉装备
226	ミラージユコート	2	GEN+4，全地形效果+20%	Lv7以上	3-4.2敌装备
227	魅惑のビスチエ	3	GEN+2、TEC+2，士气缓缓回复	女性专用	3-8敌装备
228	麦わら帽子	2	GEN+2、LUK+2，擅长在白昼作战	拜弗以外	3-6.1隐藏
229	虫カゴ	-	无效果	全员不可	3-3.1隐藏(勇者バッジ换取)
230	名马ワードナ	3	GEN+6、TEC+2、ATK+6，必定成为ACE	骑士专用	巴鲁多斯装备
231	メイメルの花束	-	无效果	全员不可	2-3隐藏
232	メイメルのポプリ	1	移动时士气回复	女性专用	3-3.1隐藏(メイメルの花束换取)
233	目隐しの布	1	GEN-4、TEC↓、ATK-6，受到会心攻击率50%	全员皆可	5-5隐藏
234	メサラの预言书	-	开启“炽焰战记”	全员不可	内西亚装备
235	メプルの果实	1	食用后LUK上升	全员皆可	6b-3隐藏
236	メルヘン伪翼	1	GEN+2、LUK+6，移动类型变为飞行	Lv10以上	3-4.2隐藏(ある少女の日记换取)
237	モヴモヴの实	1	GEN+2、TEC+2、ATK-2、LUK-2，决斗后仍可移动	全员皆可	3-2隐藏
238	モーニングドレス	3	GEN-4、TEC+4、LUK+2，擅长在白昼作战	女性专用	3-6.1敌装备
239	山葡萄	1	食用后TEC上升	全员皆可	3-7.1隐藏
240	暗のカタストロフ	1	GEN+6、TEC+4、ATK↑、LUK+2，黑暗攻击力上升	枪系专用	5-7雷昂装备
241	暗夜のローブ	3	GEN+4、TEC+2，黑暗攻击无效	全员皆可	5-9敌装备
242	勇者のコイン	-	无效果	全员不可	4-3隐藏
243	勇者のミサンガ	3	TEC+4、LUK+4，POW上升25%	剑、枪、斧系专用	5-9隐藏(1、2枚硬币换取)
244	勇者バッジ	1	GEN+4、ATK+2、LUK+4，必定成为ACE	全员皆可	1-4隐藏
245	梦见の帽子	2	TEC+4、ATK+4、LUK↑，白昼陷入昏睡	女性专用	5-1隐藏(史蕾普，胜率低于70%)
246	妖精石のブローチ	1	GEN↑、TEC↑、ATK↑，全属性攻击力极高	Lv15以上	5-9隐藏
247	妖刀夜叉	3	GEN↑、TEC↑、ATK↑、LUK↓，偶尔使出猛烈的反击	杰农专用	4-3敌装备
248	四叶のクローバー	4	LUK↑，确实出现战利品	全员皆可	2-3隐藏
249	ライオンハート	1	GEM+6、ATK+4，连战减员无效	全员皆可	5-4敌装备
250	ライトニングボウ	2	TEC+2、ATK+4、LUK+2，雷击攻击力上升	弓系专用	3-4.2敌装备
251	ラカンの秘药	1	食用后TEC上升	未满18岁禁止服用	5-2.1隐藏(どくまむし+巨兽ロコンの骨换取)
252	ラッキーブルーム	3	GEN+2、ATK+4、LUK↑，确实出现战利品	魔女系专用	3-5帕梅拉装备
253	ラピッドアックス	2	GEN-2、TEC+6、ATK+2，瞬间蓄力	斧系专用	5-3.1敌装备
254	リヴエンジヤー	2	GEN-6、TEC↑、ATK+2、LUK↓，同等伤害反击	剑系专用	1-4戴维德装备
255	リベリオンフォース	3	GEN↓、TEC+6、ATK↑，对全部敌人有效	斧系专用	潘多拉装备
256	轮回の泪	3	GEN+6、ATK+4、LUK+4，必杀持续时间2倍	史蕾普专用	6b-1敌装备
257	ルビースタッフ	5	TEC+2、ATK+4，火炎攻击力上升	杖系专用	3-5敌装备
258	レースのハンカチ	2	TEC+4、LUK+4，瞬间蓄力	女性专用	贝阿特丽奴初期装备
259	历战のバンダナ	2	GEN+4、TEC+2、ATK+2、LUK+2，连战减员无效	男性专用	伊恩扎吉装备
260	レッドクリムゾン	1	GEN+2、TEC-4、ATK↑、LUK+2，火炎攻击力上升	艾吉娜专用	5-1.2拉芘丝装备
261	流砂のオーブ	1	TEC+2、ATK+2，无视沙漠移动限制	全员皆可	2-3隐藏(男性访问)
262	龙の雕像	2	对龙系强势	伽罗特以外的男性	潘多拉装备
263	炼金のモノクル	1	TEC+6、LUK+4、获得经验值+3	尤蒂专用	5-1隐藏(尤蒂，胜率高于80%)
264	レンジャーブーツ	2	GEN+2、TEC+4，全地形效果+10%	步行、转移型	塞莉卡装备
265	ローブ	3	GEN↓、TEC↓、ATK↓，对全部单位弱势	全员皆可	2-2隐藏
266	ロストマテリアル	-	无效果	全员不可	4-2隐藏(胜率高于80%)
267	ワープシユーズ	2	TEC+2，移动类型变为转移	步行、转移型	3-2敌装备
268	割れたウポラ像	3	GEN↓、LUK↓，无法反击	全员皆可	装备着ウポラ像被击退
269	■柜パルーク	-	无效果	全员不可	■■■■■■变化而成
270	■柜パル■ク	-	无效果	全员不可	■■■■■■变化而成
271	■■パル■ク	-	无效果	全员不可	■■■■■■变化而成
272	■■パ■■ク	-	无效果	全员不可	■■■■■■变化而成
273	■■■■■ク	-	无效果	全员不可	■■■■■■变化而成
274	■■■■■■	-	无效果	全员不可	4-3(贤者の石+ロストマテリアル换取)
275	メダリオン	-	回复士气专用	全员不可	敌兵掉落

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ

文 A9_amath

单从容量来看，厂商并没有因为本作是动漫改编便有所偷懒，在保留大量语音、对话、过场动画的基础下，更将传统的战略游戏和《钢炼》的世界观很好地结合在了一起。画面出色、语音厚道，任务张弛有度、条理清晰，战斗干净利落、难度适中。既保留了原汁原味的剧情，又让玩家切实感受到了战斗的紧张和快感，对于炼金术的把握和应用也很有意思，这也是很多关卡中的关键所在。不得不说，本作在同类题材的作品中可算上乘之作。

RPG

钢之炼金术师 通往约定之日

钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ

NBGI	2010年5月20日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

操作一览

按键	操作	
	日常部分	战斗部分
○	确认、加速对话	确认
×	取消	取消
△	调出以往对话	—
□	—	切换近景/远景
L	开启/关闭对话自动进行	镜头向左转
R	调出/隐藏对话框	镜头向右转
SELECT	调出帮助、系统设置菜单	调出帮助、系统设置菜单
START	跳过对话	切换目标

系统解说

日常部分

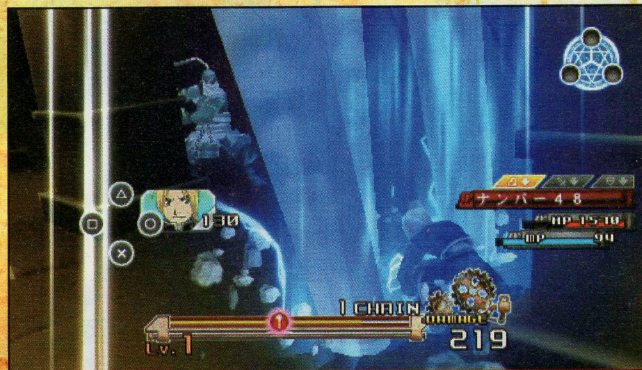
本作的形式为日常部分和战斗部分，在日常部分中，玩家需要经历游戏的剧情、观看动画，并在某些时候决定选项，这些选项可能会影响技能的获取。在主线任务进行到一定程度时，会出现Free Event阶段，玩家需要选择去不同的场景，而每次Free Event的行动次数都是有限的，因此想要收集齐所有的对话，仅一次通关难以达成。除了对话和小剧场外，还有支线任务等可以触发，不过这些任务是否完成对主线都没有影响，即使失败也不会Game Over。

战斗部分

战斗的基本形式是战棋式，在本作中没有等级的设定，无法通过锻炼来降低游戏难度，所以当遇到困难时，请多开动脑筋。回合数也是基本概念之一，战斗大多有回合数限制，如何巧妙利用场景内的元素让我方获得相对更多的行动机会，需要一定的经验和技巧。地图中除了基本的障碍物外，还有其他可以摧毁或炼成的物质，但是炼成只能由炼金术师完成，这些物品往往是任务的关键所在。开战前可以看到本次战斗的目标，大致有到达指定地点、击败敌人、修复全部物品三大类。到达指定地点比较简单，玩家要利用好周围的环境、障碍物等；击败敌人就是普通的战斗了；修复物品需用到炼金术，一般也要装备好障碍破坏的技能以减少回合数的消耗，更像是在解谜。战斗开始后，我方可操作人员在画面下方显示，齿轮转动代表轮到该人物，HP和MP是人物的基本数值，HP一旦扣光该人物便无法战斗，MP则是技能发动的基础，每回合会回复一定量。由于没有等级设定，想要提高基础数值只能够通过装备被动技能，但是被动技能只有3个位置，如何搭配才对完成任务更有利就需要玩家好好思考了。画面上方的小头像便是行动槽，敌我行动顺序按头像顺序进行，但是不做出攻击动作，比如原地待机或移动后待机会对该槽有少许影响，而敌我双方的行动槽都是计算在回合数内的，所以快速减少敌人数量也是在固定回合数内让我方获得更多行动机会的有效途径。主动技能一般分为炼金术和非炼金术，影响的主要是爱德华和阿尔两人，一些战斗无法使用炼金术类技能。其他NPC套路则大多固定，有的技能会降低对方的命中，有的则是让我方的防御更强。攻击技能大致有4种属性，贯通、打击、斩击和无，不同敌人有不同的弱点和抗性，随时查看是好习惯，弱点属性造成的伤害要高一些。5个技能槽位要根据战斗目的和形势在战前调整、合理利用。



画面右上角的炼金阵是本作特色系统Chain Rush，玩家的任何属性攻击技能包括普通攻击都有可能对对方造成Break攻击，纵使被防御也有一定几率发生。成功发动后玩家的炼金阵上就会增加一个点数，此时按R键可以继续追击或者放弃追击保存该点数，追击时要等到下方红点走到黄色范围时按下角色对应的按键才能命中，Lv1的Chain Rush能追击2次，Lv2追击有4次，Lv3还能够发动必杀技。追击使用的技能同样消耗MP(包括普通攻击)，且威力提升，但是范围攻击技能不会攻击其他人。当目标身边有其他可以攻击该目标的我方角色时，他们也会加入到Chain Rush里来，并能够使用技能。当我方全员的MP均不足以发动技能时，Chain Rush默认结束，追击中被反击、防御或攻击未命中也会提前结束。不过纵使MP不足，Lv3时仍然能发动必杀技。必杀技还会在关系不错的两者中一方濒死时出现，另一方必须在一回合内使用，此攻击不会被躲闪，并且带有属性。作为游戏的核心系统，如何利用好进攻的机会，就要凭玩家自己的判断了。



流程攻略

主线任务 二人の炼金术师 1

成功条件	击倒全部敌人
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
过关奖励	护りの构ぇ

游戏开始后的第一场战斗难度不高，主要让玩家熟悉站位、移动、攻击等基本操作。三只合成兽在玩家接近后会主动从侧面和后方攻击，并且具备攻击直线上多个目标的技能，所以不要安排爱德华和阿尔冯斯靠在一起，以后的战斗也要避免重叠站位。多利用连续进攻就能轻松取胜，阿尔的铠连击也有不错的效果。

主线任务 二人の炼金术师 2

成功条件	从房间脱离(到达目标位置后变更)
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
宝箱一览	体术强化

本关的胜利条件是要到达出口位置，也是熟悉炼金术操作的第一关。中途玩家会遭到炮击，伤害非常大，两三下就可能毙命，而躲避的关键是用石头筑起墙壁。爱德华和阿尔靠近石头后都可以筑起墙壁，但是注意要面对大炮才能成功防御，不过墙壁在受到攻击后会消失，需要再次移动角色到安全位置。另外墙壁无法保护到后方的全部范围，如果角色和墙壁相隔太远仍会受到炮击。可以根据以下顺序依次炼成：爱德华先在最上方做出墙壁，随后两人向右侧移动，阿尔移动到最右侧，爱德华炼成最右下方墙壁(如图所示)，这时阿尔刚好也在保护范围内。在两人其中一人成功到达地点后任务变更，让爱德华移动到闪光位置炼成门就可以了。





支线任务 どっちが强いの？

成功条件	アル的HP到达50%以下
失败条件	エド被击倒、经过99回合
过关奖励	兄の威严

场地中有"脑天直击"的炼成，命中后阿尔会昏迷数回合，所以本战异常轻松，记得在其清醒时多从后方攻击。脑天直击后对方不能闪避及防御，对于皮糙肉厚和异常敏捷的敌人来说相当关键，但是回合数有限，因此可以选择积攒一定的Chain Rush点数后再击晕。



主线任务 二人の炼金术师 3

成功条件	击倒コーネロ
失败条件	エド被击倒
过关奖励	MPアップ・小、鬼岩炼成

这次只有爱德华一人，敌人的HP则有4800之多。首先要拉开距离，靠得太近会很危险，不用太在意敌方的弱点，应多用枪来骚扰攻击，敌人远距离攻击的威力比近身低，而且不会令我方后退。场边的铁桶可以用来炼成，攻击范围很大、伤害值也高，急救箱则可以回复大量HP。当敌人HP降到3000以下时，移动到场地的闪光点可以使用一击必杀的神之拳结束战斗，注意这招是有距离限制的。成功用神之拳打倒コーネロ可以拿到特殊奖励，"鬼岩炼成"是非常关键的技能。过关后剧情对话选择"遗传子解剖学"，可获得"耐久アップ・小"，之后进入Free Event阶段。

Free Event

选择地点"タッカー邸"，对话选择"依赖を肩代わりする"→进入支线任务"街の炼金术师さん"。

选择地点"广场"→进入支线任务"どっちが强いの？"

支线任务 街の炼金术师さん

成功条件	15回合内全部修复完毕
失败条件	15回合内没有全部修复完毕
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	ガードアップ

移动到看似坏了的地方，看看有没有修复炼成的选项就可以确定任务，注意地图左边的桌子有两个需要修复。这类任务今后会经常出现，大多是很有规律的，多多熟悉就能轻松搞定。15回合时间比较紧，两人一定要分头行动。

主线任务 破坏の右手 1

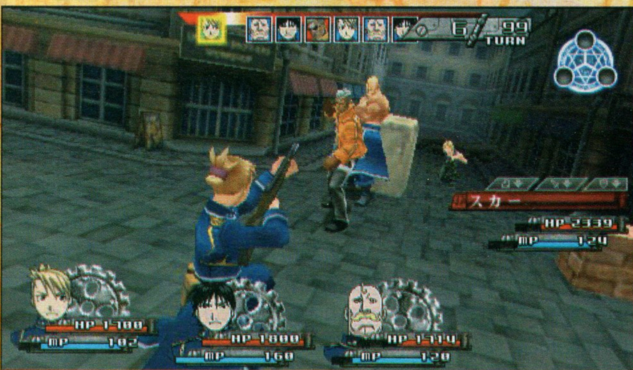
成功条件	到达指定地点（到达第一次地点后变更）
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片、连续炼成柱の书

第一个逃脱关卡，关键在于利用好每次筑起墙壁的机会，这能阻挡敌人一回合，沿途的两个宝箱都不要错过。需要注意的是，有些无法通过的地方需要进行攻击后才能打开道路，以后会入手破坏炼金术，能够一回合打掉障碍物。

主线任务 破坏の右手 2

成功条件	击败スカー
失败条件	エド被击倒、经过99回合

3对1的战斗，敌人攻击威力比较大，且能直线和范围多体进攻，我方还是尽量不要靠在一起。莉莎拥有回复同伴HP的技能，攻击距离也很长，可以多多利用，大佐则可以靠近火焰炼成发动大威力技能。注意本关的失败条件在于爱德华，如果三人都远离爱德华而导致他被击倒就会前功尽弃，一旁的石壁还有豪腕的障碍，都可以合理使用以阻挡敌人。实际上并不用击倒スカー，令其HP降到1500左右就行，由于有两次火焰攻击的机会，这个目标并不难达成。



主线任务 家族の待つ家

成功条件	Chain Rush Lv3 成功攻击
失败条件	在Chain Rush Lv3 没有成功攻击的前提下击败阿姆斯特朗、我方全灭、经过99回合
过关奖励	敌を穿て

这关主要是用来熟悉Chain Rush系统，如系统解说中所述，对敌人连续攻击就可以造成Break攻击，右上角的炼金阵会相应地增加一个点数。由于本关的目的是达到Lv3，所以这时先不要释放掉，反复三回后再释放便能达成条件。



Free Event

“暗に哭く声”中选择“よし、调べてみよう”→获得“パワーアップ・小”并进入支线“暗に哭く声”。

“四面楚歌の国土”中选择“行くと思う”→获得“フロントガード”。

“その铠を卖ってくれ！”中选择“これ、机械铠なんです”→获得“パワーアップ・小”。

“炼金术という科学”中答对题目可以获得“炼成阵の欠片”，答案是：等价交换、自然摄理、分解、圆。



支线任务 暗に哭く声

成功条件	击败キメラ
失败条件	我方全灭、经过99回合
宝箱一览	燃烧耐性强化
过关奖励	カウンター

敌人的攻击范围和速度都不错，铁球和急救箱可以好好利用一下，上关熟悉的Chain Rush系统本关也能起到不小的作用。

主线任务 二人の守护者 1

成功条件	击败ナンバー48
失败条件	エド被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片

这次的单挑任务有一定的难度，敌人的移动范围很大并且会远距离攻击，连续多次发动Chain Rush的威力不容小觑。首先，场地中的铁球和急救箱要利用好，敌人虽然不会主动破坏筑起的墙壁，但是还是能令其移动受到很大限制。对方的弱点为贯通属性，战前一定不要忘记装备上“敌を穿て”，在移动过程中也可以利用“鬼岩炼成”来游击。总之这是一场势均力敌的苦战。

主线任务 二人の守护者 2

成功条件	击败ナンバー66
失败条件	アル被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	かいな车

这次的操作角色换成了阿尔，敌人的弱点属性则为打击，普通攻击以及铠连击都有很不错的效果，防反技能配合4分之一几率反击的被动技能也能收到奇效。敌人HP不需要全部扣光就可以完成任务，总体难度并不高。之后的剧情中爱德得到“破坏の炼金术”。

主线任务 钢のからだ钢のこころ

成功条件	アル的HP到达25%以下
失败条件	经过99回合
宝箱一览	流水の构ぇの书
过关奖励	钢のこころ

这关阿尔只会不断移动进行防御，随着回合数的增加，其MP会逐渐减少并露出一些破绽，但是最快捷的方法还是积累一定的Chain Rush点数并在其不能防御时一口气释放掉，总之是不会输掉的一关，所以宝箱也别客气。之后的剧情对话中选择“战斗用アタッチメント”可以获得技能“贯通强化”。

主线任务 にわか景气の谷

成功条件	用炼成的铁笼子将パニャーニャ捕获
失败条件	经过99回合
宝箱一览	涡落としの书、炼成阵の欠片

很简单的一关。地图上的弹簧可以进行炼成跳跃，钢材则是制作笼子的素材，对手在范围内就能一次性成功。当然，パニャーニャ也是会乱跑的，可以利用石壁限制其移动范围。

Free Event

选择第一个市街→进入支线“追いかけっこの后始末”。

选择第二个市街→进入支线“盗贼团を追え”。

“父の肖像”中选择“爱する人”→获得“知力アップ・小”。



支线任务 追いかけっこの后始末

成功条件	15回合内全部修复
失败条件	15回合内没有全部修复
宝箱一览	炼成阵の欠片、膝蹴りの书

又是建筑物修复的关卡，有三点需要注意的地方：初始位置后方的墙壁需要修复；巨大的水泵需要绕到边上修复；上方墙壁边的水管需要修复。首先让爱德华前进修复灯，阿尔到后方修复墙壁，之后爱德华去拿宝箱，阿尔前进并跳跃到墙壁后。爱德华和阿尔修复沿途的墙壁，并依次修复大水泵和水管。爱德华修复墙壁并跳跃拿取宝箱，阿尔最后修复灯结束本关。

支线任务 盗贼团を追え

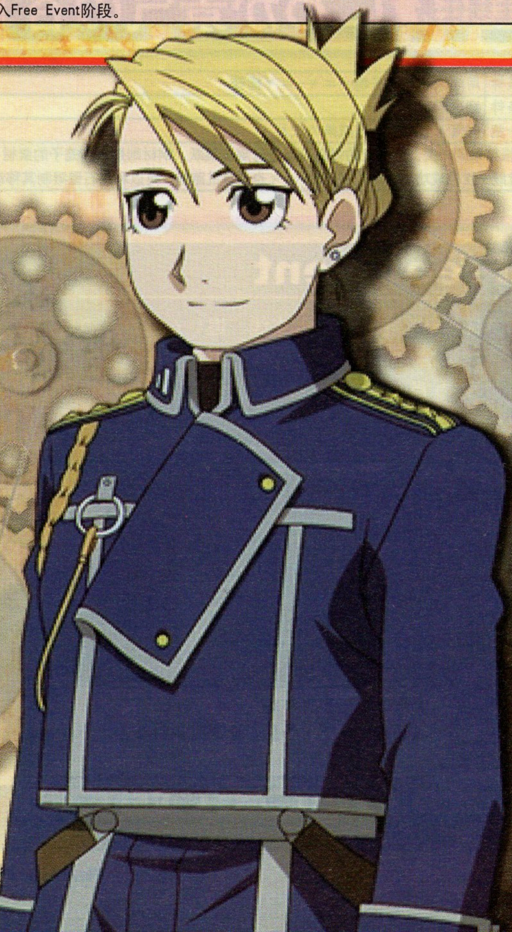
成功条件	击倒全部敌人
失败条件	我方全部被击倒、敌人逃走、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×2、钢肘打突の书
过关奖励	MPアップ・大

本关共有4名敌人、3个宝箱，宝箱开始时会被夺走，不过不用在意，可以让爱德华去解决拿电锯的敌人，阿尔跨越门后去对付开宝箱的盗贼。对岸两个开宝箱的盗贼会跑过来攻击阿尔，阿尔能够利用直线多体攻击不断消耗对岸过来的两个盗贼的HP，爱德华则继续迎战。阿尔的HP比较多，防御能力也很好，应付三人不成问题，“かいな车”的作用是交换双方位置达到反包围效果，干掉电锯男后爱德华便能让桥上敌人陷入包夹之中，打倒偷取宝箱的盗贼后宝物也能被夺回 。

主线任务 师匠の恐怖

成功条件	イズミ的HP到达25%以下
失败条件	我方全灭、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×2
过关奖励	レッグスロー

比较简单的一关，老师的HP很少，两人直接冲进去回收宝箱中的“炼成阵の欠片”，然后猛攻基本就OK了，丝毫感觉不到恐怖……当然铁球效果会更好。过关后得到特技并进入Free Event阶段。



Free Event

选择第一个市街→进入支线“街の用心棒”。
选择第二个市街→进入支线“教育的指导！”。
“ダブリスの夜”→获得“钢のこころ”。
“师の师”→开启EX任务“师弟VS国军チーム”。

支线任务 街の用心棒

成功条件	55回合内击败全部敌人
失败条件	我方全部被击倒、敌人逃走、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×3
过关奖励	炼金术强化

和下水道一关类似，比较简单的方法同样是派阿尔去迎击敌人A、B，爱德华迎击敌人C，我方很快还会在爱德华方位增加一个援兵。总体上很简单的一关，多多灵活运用直线范围攻击就好。

支线任务 教育的指导！

成功条件	击倒全部敌人
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
过关奖励	器用さアップ・大

本关无法使用炼金术，两人只能用一些体术和回复技能，战斗前要调整好相应的被动技能。开始是3对3的战斗，还是让阿尔去对付两人，爱德华负责上方一人。老师的HP很低，为了任务成功考虑，还是尽量让其远离战斗区域比较好，因为敌方的手雷和攻击的范围都很大。全部干掉三个敌人后BOSS出现，其能力一般，玩家可以预先储备好Chain Rush然后一口气将其打倒。

主线任务 ダブリスの兽たち

成功条件	击倒全部敌人
失败条件	阿尔被击倒、经过99回合
宝箱一览	贯通耐性强化
过关奖励	石掌袭来

1对2的战斗，开始后方敌人移动缓慢，可以趁机边拉后边猛攻，运气不错的话还能顺利干掉第一个敌人。不过即使1对2，阿尔的防御能力也勿需担心，急救箱和石壁基本用不到，很轻松的一战，注意前方宝箱中的技能不要错过。

主线任务 匹夫の勇1

成功条件	击败グリード
失败条件	エド被击倒，经过99回合
宝箱一览	スラッシュの书
过关奖励	カウンター

1对2的战斗，有一定难度。开始グリード相距玩家相对比较远，先不用在意，全力解决面前的杂鱼，吃个急救后上前迎战。场地中共有4个铁球，而グリード则会复活一次，再次击倒就能结束战斗。本战场地比较大，是应用“鬼岩炼成”的大好机会，一次Chain rush就能扣掉其不少HP。如果敌人开启“最强の盾”，那就不攻击就是了。另外，宝箱边的障碍物需要手动破除。

主线任务 匹夫の勇2

成功条件	击败グリード
失败条件	我方全灭、经过99回合
过关奖励	机会铠の弹脚、万能药

一场BOSS战，对方的HP有5600之多，泉老师的回避几率虽然不低，但是也很容易被グリード集火攻击。首先要使用一次“硬化解除”，迅速使用两个铁球后两人多运用Chain Rush集中攻击，中途BOSS会频繁使用“最强の盾”，我方则需要不断“硬化解除”，急救箱也无需吝啬。后续的剧情对话中选择“お袋の手作り弁当”可以获得“HPアップ・中”。

主线任务 东方の使者

成功条件	击败全部敌人、与パニーニャ对话
失败条件	我方任意一人被击倒，经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	炼成阵の欠片、MPアップ・小

阿尔和爱德华一开始是被隔开的，敌人的回避几率非常高，比较投机取巧的做法是爱德华直接去取宝箱而阿尔奔向パニーニャ就可以，不需要击倒敌人，所以这关难度不大，与パニーニャ对话还能得到“MPアップ・小”。



Free Event

选择市街→进入支线“便利だネ”。

选择“ガーフイールの店”，对话选择“おもしれえ、やってやる”→进入支线“我は剑、我は盾”。

“背负うもの、進む道”→开启EX任务“东方剑闻录”。

支线任务 便利だネ

成功条件	结束时修复的建筑物比阿尔更多
失败条件	结束时修复的建筑物比阿尔更少、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	炼金术强化

这一关要稍微动下脑子，其实本身是很简单的。首先，我们上来不要去找阿尔然后交换身位，这样是不会奏效的，先回去并且不要修复面前的裂缝，而是转头到水泵旁边的石块处，将面前的石块用“破坏の炼金术”破坏，这时阿尔会修复第一块。紧接着也不用管水泵，继续向前，直到桥边通过弹簧跳过去，这样会抢在阿尔前面到达最左侧的裂缝，赶紧修复它，阿尔这时和爱德华非常近，但是明显爱德更靠近倒下的电线杆，修复电线杆后顺手拿走宝箱，然后再用弹簧回去，这时阿尔这一路都修复完了，但他不得不回去，而玩家一侧的都没修复过，只需一个一个修复就能轻松取胜。

支线任务 我は剑、我は盾

成功条件	击败ランファン、フー
失败条件	我方全灭，经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	サイドガード

还是同ランファン、フー二人的决斗，作为忍者其回避能力那是相当可观，所以战前应该装备好加命中的被动技能，这样打起来才不会太过狼狈。攒到一个点数后就可以用脑天直击打晕一个，然后猛攻击倒，剩下的一个就很好解决了 。

Free Event

选择市街→进入支线“街灯りの影”。

“东の大国中”选择“シンの炼丹术について”→获得“炼成阵の欠片”。

支线任务 街灯りの影

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	MPアップ・大

四个小贼的弱点是贯通，站位也相互靠近，不怎么移动，用“敌を穿て”会收到很好的效果。手榴弹还是老样子，范围攻击，威力不大，但是距离远，总体来说没什么难度的一关。

主线任务 冷彻な焰

成功条件	30回合内到达指定区域
失败条件	我方全灭、经过30回合
宝箱一览	尖角连续炼成の书、炼成阵の欠片
过关奖励	HPアップ・大

对方一共有两人，其中66号的HP很高，而且我方基本是打不中人的，所以不要想着击败对手了。两个宝箱所在的位置都有障碍物存在，因此“破坏の炼金术”是不可缺少的，爱德华专职开宝箱，阿尔就搭配回血技能和防反来吸引火力好了。

主线任务 反击ののろし1

成功条件	击败グラトニー
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合

开始我方只有莉莎一人，不过不用担心，她的命中回避都非常不错，各种贯穿属性的弹药也正中弱点，但是MP不多。格拉托尼的攻击比较高，而且很多带有击退效果，这样更利于莉莎拉开距离。大佐在10回合后增援，能力十分强悍，两人很快就能干掉人造人，不过他是有两条命的。这场战斗莉莎基本上一直会被集中攻击，HP也比较少，回复HP的主动技能和急救箱还是要多加利用。

主线任务 反击ののろし2

成功条件	击败グラトニー、エンヴィー
失败条件	我方任意一人被击倒，经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片

姚麟和兰芳2对2的激烈战斗，看看地上三个急救箱就知道会有多惨烈了。作为人造人，对手两人都有两条命，那么我们需要做的就是积累Chain Rush点数优先干掉血少的恩维。我方姚麟的回避能力不行，也没有像样的防身技能，很容易被集中攻击，所以一定不要让其独自面对两个敌人。兰芳的回避率非常高，还有“无想の构”可以用来边撤退边靠近急救箱，非常适合吸引火力，而姚麟的手榴弹正好能命中多个敌人，还能越过障碍物。注意格拉托尼的必杀技威力足有500多，如果HP不足还是要量力而行，计算好大致伤害然后一口气将其清除。



支线任务 羊飼いの沈默

成功条件	75回合内用铁笼子将羊全部抓住
失败条件	没有抓住羊、经过75回合
过关奖励	应急手当

首先进入栅栏后不要封死下方石壁，而是径直前往右侧封住两只羊，然后去左边，这时封死下面石壁，不要上去，在左边直接圈住上方的B羊。这关比较麻烦的在于羊D、A、B、C都已经捕捉完毕后，移动到羊D身边，然后慢慢赶到下面来，在羊D下去后再把上面的石壁封死，最后赶到左边就OK了。不如此这般的话，可能导致BD两只一起行动，非常不方便，更关键的是，2人1羊的回合数是不够的。

支线任务 羊泥棒を追え

成功条件	盗贼到达特殊地点前击倒全部盗贼
失败条件	盗贼到达特殊地点、エド被击倒、经过99回合
过关奖励	回避アップ

非常有意思的一关，要阻止三个贼接近羊圈。开始两个回合敌人不出现，正好把上下石壁都封死，下方敌人会向另一侧移动，追过去隔着石头补个鬼岩。很快上方敌人就会下来，爱德华冲上去牵制并且集中攻击一个，其很快会直奔羊圈，这时关闭羊圈的石壁，并且灵活使用位置交替的技能，因为敌人不能一次性打碎一块墙壁，交换位置本身就等于能够延缓进攻。另外最好能够利用石头让爱德华占据位置阻隔敌人。下方的敌人会慢慢打墙壁或者干脆发呆，但是一旦冲过来也不好办，所以还是用交换位置，让敌人死在需要死的位置上，以立于不败之地。



Free Event

选择第一个市街→进入支线“お爷さんの壶”。
选择第二个市街→进入支线“猫ちゃんはどこ？”。
选择第三个市街→进入支线“大涉滞”。

主线任务 错综のセントラル

成功条件	与ラスト战斗到一定程度后到达出现的地点
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×2

拉斯特的“最强の矛”等技能威力不俗，并具备降低MP的特效，但是大佐的能力也非常强悍，单挑丝毫不逊色，恰好敌人还弱火，加上旁边的两个火焰爆发，很快就能清除敌人。拉斯特复活一次后就会在宝箱一侧出现目标地点，可以在其HP不多的时候就慢慢移动过去，目的地一出现就结束战斗。

主线任务 死なざる者の死

成功条件	击败ラスト
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	决死の觉悟、药石处方(三次击破拉斯特)

敌人依旧是拉斯特，不过这回我们有三个人。阿尔建议装备HP上升，因为拉斯特共有3条命，一旦运用Chain Rush后的多次攻击会扣掉我方很多MP，而阿尔容易被集中攻击。其他需要注意的不多，大佐依旧是进攻核心，必杀技可是有600的威力哦。莉莎和阿尔也都有回复手段，加上场地边的几个急救箱，生存不成问题。



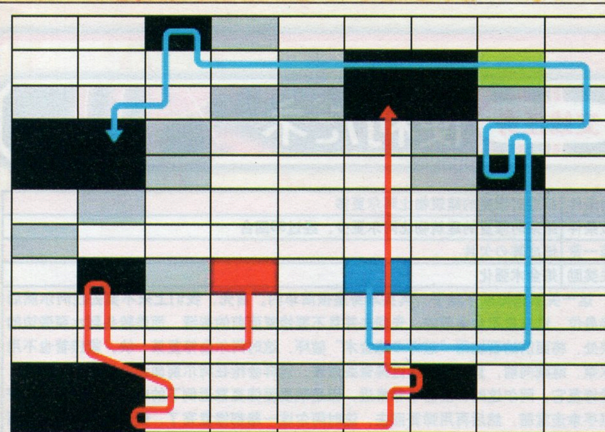
Free Event

选择田舍道→进入支线“羊飼いの沈默”。
选择第一个ロックベル邸→进入支线“羊泥棒を追え”。

支线任务 お爷さんの壶

成功条件	10回合内修复完毕
失败条件	10回合内没有修复完毕
过关奖励	知力アップ・小

具备解谜要素的一关，我们要在10回合内修复7个壶，时间非常紧迫，可以说基本上路线是定式。参看图示，黑色代表修复目标，灰色是障碍物，绿色为弹簧，红色是爱德华路线，蓝色是阿尔的。爱德华开始修复中间的，然后左下、右下、最上方，移动方式只此一种。阿尔往右边走不要管最下面的，直接弹簧到右上方修复身边的，再用弹簧飞到左上修复剩下的两个。



支线任务 猫ちゃんはどこ？

成功条件	55回合内抓住雇主的猫
失败条件	55回合内抓不住雇主的猫
过关奖励	炼成大剑斩り

比起上个任务要简单多了，目标是捉住图中那只上面黑色下面白色的猫。阿尔走下方，爱德华从上方绕过去，两人包夹很快就能搞定，其他的猫根本不必理会。



支线任务 大涉滞

成功条件	15回合内修复所有的车辆并破坏堆积物
失败条件	15回合没有清除干净
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	MP消费减少

地上堆积的物资不同于一般的障碍物，因为只需要一次攻击就能破除，所以合理使用“连续炼成柱”、“敌を穿く”是关键所在。开始后爱德华往左、阿尔往右，爱德华全部修复完后也到右边来，这样最后一回合正好爱德华拿到宝箱同时阿尔破坏最后堆积物。

主线任务 伤の男再び

成功条件	30回合内，承受住スカー猛烈的攻击
失败条件	我方任意一人倒下
宝箱一览	破坏の炼金术の书
过关奖励	ミドルウェイト

スカー的攻击确实猛烈，但是撑过30回合也无太大压力。爱德华等到スカー出来后进入拿宝箱然后在里面一直待机快速消耗回合数，阿尔凭借出色的防御加上“护りの构え”和HP回复吸引火力慢慢耗时间就可以了。

主线任务 战场の少女 1

成功条件	击败グラトニー
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片

姚麟和兰芳之前与其交战过一次，这回グラトニー的攻击更为强劲，一发必杀技最多能打掉将近900的HP。我方的战斗方针不变，全程让兰芳去承担伤害，她超高的回避攻击基本毫发无损，姚麟就一边在障碍物后面扔手榴弹吧。敌人自然是两条命，需要耐心迎战。

主线任务 战场の少女 2

成功条件	指定地点到达
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×2

兰芳上来便处于虚弱状态并只能用闪光弹，仅凭借姚麟一人对抗大总统和格拉托尼比较不现实，那么就吸引格拉托尼绕远路去找兰芳，姚麟挑选个狭窄的地方正面抵御大总统的进攻。好在路线比较短，兰芳对于一般的攻击也能够从容防御，沿途的宝箱顺便回收就好。

主线任务 战场の少女 3

成功条件	击败スカー
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×2

格拉托尼虽然是敌方角色但是也会帮助攻击スカー，不过スカー的防御力比较高，由于有斩击的弱点可以多多应用大剑和钢刃，当然大炮的威力也是相当可观的。在スカー的HP到一定程度后格拉托尼身边出现闪光点，靠近就能结束任务，如果一直攻击スカー，格拉托尼就会自己跑过来，依旧不用干掉スカー。

主线任务 人中の化物 1

成功条件	击败グラトニー
失败条件	我方任意一人被击败、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	石拳炼成、ガゼルキック(击败グラトニー)

这次格拉托尼非常耐打，加上超厚的HP和直线多人攻击，所以绝对不能掉以轻心。当其施展“不气味な予兆”后，必须马上避开前方直线范围，不然不论哪位角色都会被秒掉。这关大佐由于无法炼金而威力不再，充当下支援角色还是不错的。



主线任务 人中の化物 2

成功条件	击败エンヴィー
失败条件	我方任意一人被击败、经过99回合
过关奖励	パワーアップ・大

我方有姚麟、爱德华和阿尔，但是爱德华和阿尔与グラトニー在一起，与姚麟还有エンヴィー是隔离的。当然这种隔离并不会阻碍我方内部的协作，两人依旧可以凭借“鬼岩炼成”、“尖角连续炼成”、“石掌袭来”来远距离进攻，加上Chain Rush，可以轻松放倒エンヴィー两次。グラトニー这关不会爆发，基本不用在意。

主线任务 腹の中 1

成功条件	到达指定地点
失败条件	我方任意一人被击败、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×4
过关奖励	袭い来る手

地图比较大，共有四只合成兽和四个宝箱，但是没有急救箱，所以战前爱德华最好装备回血技能。敌人能力并不强，多多应用“尖角连续炼成”和手榴弹全部干掉也不难，这样还可以节省更多的回合数用来开宝箱，总之时间很充裕。

主线任务 腹の中 2

成功条件	击败エンヴィー
失败条件	我方任意一人被击败、99回合经过
过关奖励	器用さアップ・大、MP消费减少

エンヴィー有惊人的9000多HP，配合巨大的体型横贯屏幕当中颇具震撼力。虽然不能移动，但360度旋转攻击威力高、易于命中要害，一旦两人受伤，仅仅依靠爱德华的回复技能有些相形见绌，因此要尽量拉开距离。攻击方面依旧是Chain Rush的天下，在BOSS的血量削减过半后任务便可成功。

主线任务 暗の扉

成功条件	到达指定地点
失败条件	我方任意一人被击败、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片

スカー的攻击和防御强度都无可挑剔，还有出色的范围招式支持，加上メイ的群体回复技能，相信会很轻松。切记不要让メイ被围攻，其范围技能无法打到1格范围内，并且本身耐久差，回避亦不算可靠。

主线任务 愚者の足掻き 1

成功条件	お父様的HP达到80%以下
失败条件	我方任意一人被击败、经过99回合

战斗前先将所有增加HP和耐久的被动技能全部装备好，还有姚麟的闪光弹，因为这是一场恶战。エンヴィー和グラトニー这次虽然不用击破，可是依旧非常难缠。エンヴィー不会使用范围攻击，但是グラトニー的甩尾会相当疼，经常造成Break，更可怕的是这次它会移动了，一旦攻击范围内攻击不到猎物的话，它能够直接跳起来砸向我方队员，轻则受伤，严重的话直接就被堵死出不来了。お父様的攻击力很威武，会心率奇高，发动Chain Rush经常秒人，还能够使用"微尘"进行绝对防御，这时攻击人造人或者回复一下才是上策，每次Chain Rush一定不要放过，尽快释放掉。



主线任务 愚者の足掻き 2

成功条件	お父様的HP达到70%以下
失败条件	我方任意一人被击败、经过99回合
过关奖励	ギガアッパー

敌人和场景和上一关相同，但是我方配置是スカー、メイ和阿尔，打法上要稍加变动。スカー拥有以自身为中心的大威力范围技能，而お父様和エンヴィー基本都是不动的，不过这招会误伤我方，所以让其一人冲锋就可以，阿尔本关无法用炼金术，老老实实当个奶妈吧。メイ依旧很脆，小心别被一回合结果掉。

主线任务 愚者の足掻き 3

成功条件	グリード的HP达到50%以下
失败条件	エド被击倒、经过99回合

这关比起前两关就要简单许多了，尽管爱德华无法炼金，但是敌人各方面都不强，一个Chain Rush就能解决战斗。

Free Event

选择市街→进入支线"化物の群れ？"。
选择里路地→进入支线"路地里の追迹"。

支线任务 化物の群れ？

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、敌人到达指定位置、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×2
过关奖励	ブレイカー

和之前阻止盗贼的关卡比较相似，爱德华和阿姆斯特朗各分一边，扎扎实实迎战就好。增援也是两边各一只，必要时笼子还有石壁都能利用。需要注意的是爱德华一侧面临怪物逃跑的几率比阿姆斯特朗高多了，优先解决第一个敌人并在增援前把笼子封锁掉比较稳妥，追着试图逃跑的敌人打很难起到作用。

支线任务 路地里の追迹

成功条件	与グリード对话
失败条件	グリード到达路地深处、经过99回合
过关奖励	贯通强化

想用弹簧飞过去直接捉住グリード是不可能的，因为猫会阻止你，不管破坏哪边的障碍，猫都会堵住道路让你无法前进，所以只能绕远路过去。通过弹簧跳跃绕一圈，中间的グリード也会被猫各种阻挡，最终的弹簧落脚点应该如图所示，正好挡住グリード前进到指定地点。



Free Event

选择ホテル→进入支线"取引"。

支线任务 取引

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	斩击强化

阿尔和爱德华面对4个合成兽，开始后不久它们就都会向中间涌来，因此不需要刻意分散，凭借两人的回复技能和范围攻击的效果更好，当然MP充足就完美了，被动技能方面需要做出相应调整。提醒一句，见势不妙就躲躲。

主线任务 ブリッグズの北壁 1

成功条件	击败バッカニア
失败条件	我方全灭、经过99回合
过关奖励	万能药

三只杂鱼各有1800HP，在靠近BOSS前他不会移动，所以建议开始消减一到两个杂鱼。虽然バッカニア也只有2300血，但是阿尔经常被集中攻击，弱点恰好是贯通，4只一起上来还是有点危险，因此战前增加HP的各项被动技能建议保留。

主线任务 ブリッグズの北壁 2

成功条件	击败キンブリー
失败条件	スカー被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×2

开局后キンブリー会不断向后方移动并用远程攻击狙击スカー，スカー则被迫跟着找寻机会不断进攻，顺道把宝箱和急救箱都拿掉，注意在最后的围墙里还有一个宝箱，需要用技能把围墙破坏掉，其他按部就班就可以了。之后能开启EX任务“宿命の对决”。



主线任务 雪の女王

成功条件	人造人到达指定位置
失败条件	我方全灭、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	耐久アップ・大、大剑断(人造人成功到达指定位置)

这关需要用到女王的炮击(目标是自己，效果竖着三格击退，敌我有效)还有炼成大炮来让人造人移动，战前其实没多大必要将具备“押し返す”效果的技能像是“钢肘打突”都装备上，因为场景中的道具和女王足够了。其中有一处有个箱子会挡路，可以用普通攻击或者技能破坏掉，最后的宝箱也不要错过。



Free Event

“冬季合同演习前哨战”中选择“オリヴィエと组みたい”→开启EX任务“北と东の合同演习”并进入支线“冬季合同演习前哨战”。

支线任务 冬季合同演习前哨战

成功条件	击败オリヴィエ、バッカニア并到达指定位置
失败条件	エド被击倒、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片×2
过关奖励	HPアップ・大

虽然成功条件里没有给出击败オリヴィエ和バッカニア，但是不这样的话到达指定位置还是会被判定失败。开始的两只杂鱼建议引到一起解决，バッカニア不会移动且攻击距离只有1，但是女王可不是吃素的，加上两只杂鱼局势会变得很棘手。先不要着急向前，在积累一定点数后用脑天直击把女王打昏后再释放Chain Rush，因为其回避能力也很麻烦。对付バッカニア只需近距离攻击，轻松就能结束任务。



Free Event

选择第一个ブリッグズ要塞→进入支线“开发层を直せ！”。

支线任务 开发层を直せ！

成功条件	15回合全部修复完毕
失败条件	15回合没有全部修复完毕
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	炭素硬化术

这关需要应用大炮来打碎障碍，要打碎哪些很容易便能够看出来，爱德华走左边，阿尔走右边，没什么固定公式不过也不难，记得上方还有个宝箱要开启。

主线任务 负の连锁　正の一石

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	蠢く大地

爱德负责右边黄色的敌人，其会射出粘着弹令爱德华无法行动，而双方距离一般为2，因此“鬼岩炼成”比较局限，“尖角连续炼成书”则不可或缺。阿尔对付白色的敌人没什么难度，スカー则不必理会，即使攻击也不会奏效的。

主线任务 奈落

成功条件	击败キンブリー
失败条件	エド被击败、经过99回合
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	マギステリウム

很简单的任务，一开始冲上去用恶臭将两只杂鱼晕了，再用大炮将其打得远远的，キンブリーHP本来就少，周围还有铁球相助，大家一起兜圈子玩吧。当然，要小心铁球旁边的陷阱。

主线任务 蚁のひと啮み 1

成功条件	击败エンヴィー
失败条件	我方全灭、经过99回合

这局3对1显得异常轻松，我方的粘着弹可以很好控制住エンヴィー。メイ很脆，如果不幸被Chain Rush了就马上撤出战斗区域，慢慢回复的同时让其他人磨死BOSS好了。エンヴィー仍然有两条命。

主线任务 蚁のひと啮み 2

成功条件	击败エンヴィー
失败条件	我方全灭、经过99回合
过关奖励	マギステリウム

这一次要老老实实击败エンヴィー了，它的攻击方式不变，依旧是超大范围甩尾攻击，但是我方不仅有攻防强劲的スカー和范围回复的メイ，还有阿尔和各种铁球大炮。本关只有阿尔能够炼成，首先让他从右边打一炮就可以绕到其正面用铁球和大炮攻击，最后全员闪到靠后的位置，エンヴィー会像お父样一战中飞扑过来再次落入大炮范围内，反复几次就能磨死它。スカー和メイ配合阿尔位置变化并不断Chain Rush就可以。



主线任务 蚁のひと啮み 3

成功条件	击败アームストロング
失败条件	オリヴィエ被击倒、经过99回合

女王和阿姆斯特朗的单挑其实没什么技术含量，关键在于一定不要让敌人靠近石像，不然500多一下的伤害，基本上两次就肯定失败了，胜负还多少有些运气的成分。积累2个Chain Rush点基本就可以完成任务了，我方的回避也是有相当的水准的。另外直接面对面砍就可以，不需要绕到身后和侧面。

Free Event

选择第一个“食堂前”→进入支线“リオール复兴作战”。

支线任务 リオ-ル复兴作战

成功条件	修复对象不能被破坏并在65回合内将其全部修复
失败条件	我方全灭、65回合内不能全部修复
宝箱一览	炼成阵の欠片
过关奖励	ブレイカー

首先两人冲向前去攻击中间的合成兽，阿尔也向前，距离正好够一个连续炼成柱，然后往右边修复裂缝，打一发铁球再向右，这样能减少队友的压力。粘着弹下一发直接瞄准最左边的敌人不然修复对象就难保了，两人火力全开，阿尔修复完右边所有对象也迅速过来支援。



主线任务 魂の家族

成功条件	击败ブラッドレイ
失败条件	グリード被击败、经过99回合

很简单的单挑任务，グリード也用不着开“最强の盾”，其本身回避就不错，还有两个急救箱的支持，而且敌人HP降到1000多时任务就完成了。

主线任务 约束の日

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

作为本篇的最后一关，可以说难度正好。三个???的弱点各不相同，而我方有两人只具备打击属性攻击，所以建议先干掉弱点为打击的。???的回避不低，两条命而且还有回复500HP的主动技能“再生”，因此这关一定要集中火力，拖拖拉拉只会让任务难以继续，作为本游戏数一数二的持久战，当然需要有点耐心和运气。最后还能开启EX关卡“暗の使者”。

通过后存档会变为蓝色，继承技能、碎片(50封顶)、任务最短回合数和最大伤害。但是仍然有EX关卡需要输入密码才能挑战，下面附上全部密码和所有EX关卡的攻略。

EX关卡密码

关卡名称	密码
皆の力	↓、□、↓、○、×、←、←、△
不具戴天の敌	×、○、→、←、↑、○、↓、→
二人の女杰	↑、→、↓、←、↓、→、↑、←
永远の暇	↑、△、○、→、□、↑、×、←
扉の前	↓、↓、×、←、△、→、→、○
不死の军团	△、×、→、↑、○、→、□、□
对决！人造人间！！	□、×、×、○、△、→、□、○
最强の女性阵	↑、↑、↓、↓、←、→、×、○
2つの魂の绊	○、×、↓、→、←、△、○、→
5人目の人柱?	△、↑、□、←、○、→、×、↓

暗の使者

成功条件	击败セリム
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合
过关奖励	障壁炼成

セリム具备大威力中近距离范围攻击，有直线和范围两种，在包夹时自己也要小心。グラトニー有6600HP，会不断释放直线攻击。四人先全力攻击セリム，グリード也有复活一次的能力，不必担心。记得战前给爱德华装备好HP回复以及HP上升的技能，闪光弹也不要漏。

皆の力

成功条件	击败セリム
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合

キンブリー只有1500HP，推荐开局两人直接冲上去干掉他，3次左右就能放倒。セリム的攻击方式不变，阿尔直接挂HP上升・中和大加耐久・大，加上超高的MP回复，每回合基本都能够用一次药石处方，因此没什么难度。

不具戴天の敌

成功条件	击败エンヴィー
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合

本关很难，但是摸清楚套路后就很简单，我们首先要搞清楚以下几个状况：人造人会复活，所以HP很厚，其攻击还会扣MP。这样一来本来就是2对3，对方的HP又超多，攻击还猛，玩家该怎么办？其实很简单，由于エンヴィー的身子很大，我们按照图示的位置有很多好处。首先，丽莎和大佐可以攻击到エンヴィー，但是エンヴィー只能打到丽莎一个人，大佐尽情攻击，丽莎回避高还有回复技能。其次，人造人会一直想往前走但是由于エンヴィー巨大的身子过不来，即使被用尾击退一格也过不来，我们就能以二打一。但是有个缺点，人造人不动的话，消耗的回合数会很多，需要丽莎左右来回走动牵制，而丽莎移动频繁也会让自己的回合数减少，所以是否要移动取决于玩家移动时有一个还是两个人造人在跟随丽莎的步伐。



二人の女杰

成功条件	击败スロウス
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合

我方四人众不是吃素的，シグ可以用来吸引人造人火力，顺便兼职奶妈，女王老师等人全力输出伤害。スロウス攻击威力很高，范围攻击加上直线冲刺，还有两次必杀技等着玩家，一定要稳扎稳打。

永远の暇

成功条件	击败ブラッドレイ
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合

本关也不难，闪光弹上来就丢给总统，然后三人集中攻击，轻松搞定。军人的扫射也会误伤大总统，这也加速了本关的结束。

扉の前

成功条件	击败ブラッドレイ
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合

兰芳很快会赶来增援，4打3，我方还有粘着弹可以牵制人造人杂兵的行动，然后拉远了再打。

不死の军团

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方任意一人被击倒、经过99回合

依旧是4对3，人造人的再生以及两条命非常讨厌，建议用爱德华开炭素硬化术去吸引火力，让三个怪物聚在一起，再利用我方的各种范围攻击应付，这样较为安全，只是回合数可能消耗得多一些。

对决！人造人间！！

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

不愧是决战，非常有气势的一关，我方四名炼金术师：爱德华、阿尔、大佐、阿姆斯特朗对阵恩维、拉斯特和格拉斯特。俗话说"柿子要捡软的捏"，所以我们要从恩维和拉斯特下手，并且拉斯特的进攻能力更强，理所应当被拿来开刀。爱德华依旧上去开炭素硬化术吸引火力，然后大家一起下手，中途如果被干掉一个角色也没关系，只要不被全灭就可以。由于充斥着各种范围技能，所以战斗频率会非常快，血厚才是硬道理。

师弟VS国军チ-ム

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

依旧是精彩激烈的关卡，开始爱德华上前不推荐开大炮，选择待机等其他人上前。待丽莎移动过来后让爱德华开炮，先清掉丽莎和大佐，最后是阿姆斯特朗，注意提前装备好范围攻击技能和增加MP的被动技能来压缩回合数。

东方剑闻录

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过9回合

对方三位都很脆，集中攻击不难取胜，只是闪光弹有时候很讨厌，速战速决是上策。

最强の女性阵

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

最强女性阵容果然名不虚传，兰芳和女王的回避都很过分，所以应先搞定莉莎，姚麟先在对岸扔三颗闪光弹再发动攻势吧。

北と东の合同演习

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

对待军事演习一定要认真谨慎。阿姆斯特朗从右边上去吸引女王二人注意，其余三人在左边击败老师后会合，女王回避比较高可以放到最后再打，进攻以大佐为中心效率比较高。

2つの魂の绊

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

还是老套路，三人全上闪光弹吸引火力然后集中攻击一个，能复活的留到最后再对付。本关我方的进攻能力有限，可能会比较辛苦。

宿命的对决

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

姚麟上闪光，大佐右边牵制恩威，左边先抢先做掉キンブリー，随后大佐过来，四人合力攻击大总统，恩维能复活留到最后解决。

5人目の人柱?

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

战斗开始后大总统会逐渐靠近我方并进行骚扰，推荐直接包围住他然后群起而攻之。セリム虽然耐久高无弱点，但这次也难抵抗我方四人众的攻击。大佐高威力的火焰依旧是进攻的核心，追求最短回合数的玩家这时候可以完全舍弃防守类的被动技能了，敌人不具备贤者之石，很快就能结束战斗。

激斗バトルロイヤル1

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

高难度战斗的第一场，这8场的最大特点是连续战斗且不能失败，所以"稳妥"是第一原则，反复挑战熟悉关卡也在所难免。本关推荐方式是让爱德华和阿尔中一人使用防御技能并吸引火力，另外的人主攻，当然相对来说这样比较慢，但是很稳妥。

激斗バトルロイヤル2

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

八连战中的第二场，难度同样不大，在66号过来这边之前48号也就差不多挂了。别担心，好戏还在后头。

激斗バトルロイヤル3

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

グリード拥有超高的5600HP，还好不会复活，我个人是在24回合内就将两只杂鱼清掉，再把グリード包围起来打，其实这样并不慢，而且8连战就是要一步一步来。另外，硬化解除千万不要忘记带。

激斗バトルロイヤル4

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

对方三人都有闪光弹，所以战斗前一定装备好抵御异常状态的技能，不然打起来相当被动。上来优先集中对付兰芳，其余两人稍后再说，注意一定要冷静行事，不要吝啬自己的MP。

激斗バトルロイヤル5

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

スカー是三人中惟一不能复活的，而且杀伤力极大，必须优先干掉以除后患，这场恶战务必让爱德华装备好HP上升并随时准备炭化防御，大佐一旦被集中攻击很容易受伤，而他又是攻击中不可缺少的一份子，好在其他三人都有应急措施。在对付拉斯特的时候避免多重直线站位，否则被Break一次就很危险了。格拉斯特蓄力后一次伤害接近1000，还有必杀技也很棘手，最好让阿尔这样的肉盾上去抗。

激斗バトルロイヤル6

成功条件	击败全部敌人
失败条件	我方全灭、经过99回合

第一、二回合兰芳姚麟分别对大总统和恩维闪光，其后集中打大总统，两个人的打击弱点让其变得很容易击倒。

激斗バトルロイヤル7

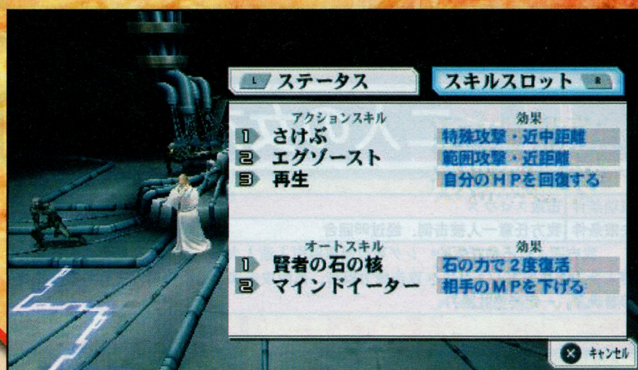
成功条件	击败エンヴィー
失败条件	我方全灭、经过99回合

果然不出所料要面对エンヴィー的真身，爱德华和大佐行动后马上后撤狙击，阿尔和莉莎站到前面并相互挨着，一旦情况不对就赶紧回复，靠近还能够节省回合数。这样一来我方损耗能降到最低，也不需要去吃急救箱浪费回合了。既然回复战术决定了，就把爱德华全都换成攻击向的技能吧！

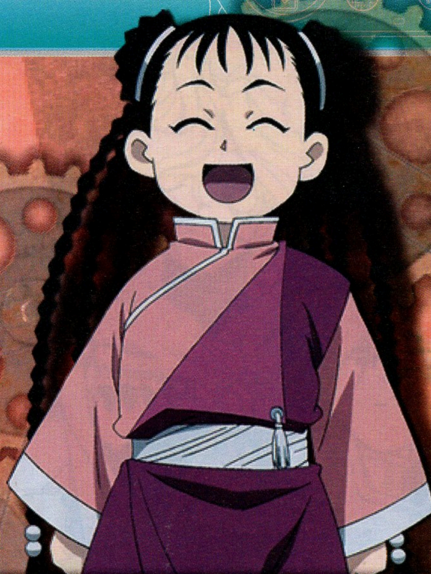
激斗バトルロイヤル8

成功条件	击败お父様
失败条件	我方全灭、经过99回合
过关奖励	真理の扉への道

相信玩家都猜到了最后要面对爱德华的父亲，全部攻击抗性的他身边还带着两只能够复活两次的杂鱼，注定了这将是游戏的谢幕战，可以说本战体现了游戏的精髓。父亲拥有两种状态，微尘和无微尘：无微尘状态下应全力以赴攻击BOSS，保持我方人员没有处在直线位置。在变为微尘状态后，马上掉头打人造人，全部角色都用普通攻击回复MP，等到微尘结束蓄好Chain Rush点，スカー紧贴BOSS蓄力。更冒险的一点的打法是利用蓄力Chain Rush让スカー一个人打最后释放，不过中途一旦被反击连击就会中断，除了战术外，还要一定的运气。



技能列表



爱德(エド)—主动技能

名称	说明	入手方法
枪よ贯け	炼成一柄枪，可以攻击直线两个敌人	初始技能
刚刃ラッシュ	炼成锋利的剑进行连续攻击，单体攻击	初始技能
机械铠の弹脚	将敌人踢到半空中，有吹飞效果，单体攻击	“匹夫の勇2”过关奖励
レッグスロー	将敌人投掷出去，会交换双方的位置，单体攻击	“师匠の恐怖”过关奖励
袭い来る手	炼成巨大的手，单体攻击	“腹の中1”过关奖励
障壁炼成	炼成障碍物抵挡敌人，但是会被攻击打坏	EX“暗の使者”过关奖励
应急手当”	回复我方一人500HP	“羊飼いの沈默”过关奖励
スラッシュ	炼成剑刃，可以攻击面前三个敌人	“匹夫の勇1”宝箱
万能药	我方一人异常状态全恢复	“匹夫の勇2”达成目标奖励
流水の构ぇ	让身体如同流水般柔韧，回避率上升	“钢のからだ钢のこころ”宝箱
鬼岩练成	炼成鬼岩群发动奇袭，长距离单体攻击	“二人の炼金术师3”达成目标奖励
敌を穿て	炼成锋利的角，将直线距离三个敌人一同穿透	“家族の待つ家”过关奖励
破坏の炼金术	炼金术中的分解攻击，可以将障碍物破坏	“二人の守护者2”过关奖励
ガゼルキック	低身用力踢对方一脚，有强击退效果，单体攻击	“人中の化物1”达成目标奖励
炭素硬化术	一周期内伤害变为十分之一	“开发层を直せ！”过关奖励
蠢く大地	炼成铁掌对可选十字范围内敌人造成伤害	“负の连锁　正の一石”过关奖励
マギステリウム	我方一人异常状态以及HP全恢复	“奈落”达成目标奖励

阿尔(アル)—主动技能

名称	说明	入手方法
タックル	用身体猛撞敌人，有击退效果，单体攻击	初始技能
铠の连击	拳脚相加连续进攻对手，单体攻击	初始技能
护りの构ぇ	施展防御姿态，反击几率上升	“二人の炼金术师1”过关奖励
连续练成柱	炼成巨大的石柱对直线范围内3个敌人造成伤害	“破坏の右手1”宝箱
应急手当	回复我方一人500HP	“东方の使者”过关奖励
石掌袭来	炼成巨大的手掌砸向对方，单体距离攻击	“ダブリスの兽たち”过关奖励
かいな车	将敌人身体投掷出去，会交换双方的位置，单体攻击	“二人の守护者2”过关奖励
涡落とし	单体攻击，可能造成气绝效果	“にわか景气の谷”宝箱
练成大剑斩り	炼成大剑，对面前三个格子内敌人攻击	“猫ちゃんはどこ？”过关奖励
破坏の炼金术	炼金术中的分解攻击，可以将障碍物破坏	“伤の男再び”宝箱
ギガアッパー	用力的上勾拳，单体攻击，有强击退效果	“愚者の足掻き2”过关奖励
万能药	我方一人异常状态全回复	“ブリッグズの北壁1”过关奖励
大剑断	连成锋利的大剑对直线范围内两体攻击	“雪の女王”达成目标奖励
マギステリウム	我方一人异常状态以及HP全回复	“蚁のひと啮み2”过关奖励

爱德(エド)—被动技能

名称	说明	入手方法
兄の威严	最大HP+200、技力+15	“どっちが强いの？”过关奖励
HPアップ・中	最大HP+500	“东方の使者”中选择“お袋の手作り弁当”
HPアップ・大	最大HP+800	“冬季合同演习前哨战”过关奖励
MPアップ・小	最大MP+30	“二人の炼金术师3”过关奖励
MP消费减少	MP消耗量减少	“腹の中2”达成目标奖励
パワーアップ・小	技力+10、攻击力上升	“暗に哭く声”中选择“よし、调べてみよう”
耐久アップ・小	耐久力+10、防御力上升	“炼金术师の苦恼”中选择“遗传子解剖学”
贯通强化	贯通攻击力上升	“それぞれの行く先”中选择“战斗用アタッチメント”
体术强化	体术攻击力上升	“二人の炼金术师2”宝箱
炼金术强化	炼金术攻击力上升	“东方の使者”中的“便利だネ”
回避アップ	回避率+20	“羊泥棒を追ぇ”过关奖励
カウンター	受到攻击时有四分之一的几率反击	“匹夫の勇1”过关奖励
ブレイカー	更容易打出Break攻击	“化物の群れ？”过关奖励
器用さアップ・大	器用さ+15、命中率上升	“腹の中2”过关奖励
钢のこころ	不容易出现气绝	“钢のからだ钢のこころ”过关奖励
燃烧耐性强化	火焰攻击耐性增强	“家族の待つ家”过关奖励
MPアップ・大	最大MP+59	“盗贼团を追ぇ”过关奖励

阿尔(アル)—被动技能

名称	说明	入手方法
HPアップ・中	最大HP+500	“东方の使者”中选择“お袋の手作り弁当”
HPアップ・大	最大HP+800	“冷彻な焰”过关奖励
MPアップ・小	最大MP+30	“东方の使者”达成奖励
MP消费减少	MP消费量减少	“腹の中2”达成目标奖励
パワーアップ・小	技力+10、攻击力上升	“希望の道”过关奖励
パワーアップ・大	技力+20、攻击力上升	“人中の化物2”过关奖励
耐久アップ・大	耐久力+30、防御力上升	“雪の女王”过关奖励
贯通强化	贯通攻击力上升	“それぞれの行く先”中选择“战斗用アタッチメント”
斩击强化	斩击攻击力上升	“取引”过关奖励
炼金术强化	炼金术攻击力上升	“东方の使者”中的“便利だネ”
カウンター	受到攻击时有四分之一的几率反击	“暗の哭声”过关奖励
ブレイカー	更容易打出Break攻击	“リオール复兴作战”过关奖励
器用さアップ・大	器用さ+15、命中率上升	“恐怖の师匠”过关奖励
知力アップ・小	知力+20、MP回复量上升	“父の肖像”中选择“爱する人”
知力アップ・大	知力+30、MP回复量上升	“お爷さんの壶”过关奖励
ガードアップ	防御几率+10%	“街の炼金术师さん”过关奖励
决死の觉悟	濒死时攻击力上升	“死なざる者の死”过关奖励
サイドガード	攻击变的不容易被瓦解	“东方の使者”过关奖励
贯通耐性强化	贯通攻击伤害降低，斩击和打击上升	“ダブリスの兽たち”宝箱
ミドルウェイト	减轻吹飞	“伤の男再び”过关奖励
MPアップ・大	最大MP+50	“街灯りの影”过关奖励
真理の扉への道	HP+500、MP+50、技力+50	“激斗バトルロイヤル8”过关奖励

“炼成阵の欠片”在每达到一定数量后都会自动兑换被动技能，具体如下：

所需数量	名称	使用者	效果
10	黑鸟の纹章	エド	技力＋15、耐久力＋15
20	白鸟の纹章	アル	最大HP＋200、最大MP＋30
30	黄色鸟の纹章	エド	最大HP＋300、最大MP＋20
40	不死鸟の纹章	アル	能从异常状态中更早恢复
50	フラメルの纹章	エド、アル	炼金术强化、知力＋15

RPG	幻想传说 换装迷宫X テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX		
NBGI	2010年8月5日	日版	1人
5480日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

NBGI在假期为传说饭们带来了一道十分丰盛的“冷饭”，这款作品不但收录了《幻想传说》和《换装迷宫》这两款系列的原点作品，并且增加语音、增加剧情，《换装迷宫》甚至连系统都重新制作，几乎可以当成一款全新的作品来体验。传说饭可以重温当年的经典，非传说饭则正好体验一下“传说”的魅力。

文 阿鲁

※本攻略只涉及《换装迷宫X》部分

TALES OF PHANTASIA X
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン クロス

系统详解

操作简介

按键	非战斗	战斗
滑杆/方向键	移动/选择（菜单界面）	移动，配合×键为使用术技攻击，使用快捷指令，可以在菜单中的システム→カスタム里选择用滑杆或十字键来操作快捷指令
○	确定	普通攻击
×	取消	术技攻击，初期只能设置4个，流程到暗の神殿时可设置8个
□	地图一览（大地图画面）/使用喷火戒指（迷宫中）	物理防御，↓+□为魔法防御，每秒消耗1点EBG，被打至浮空状态时按□为受身
△	菜单	战斗菜单
L	切换地图显示方式（迷宫中）	发动OB，在OB状态下再按L键为发动秘奥义
R	改变面朝方向	长按时可对战场的同伴下达指令以及更换锁定目标等操作
SELECT	欣赏表情聊天/切换角色操作方式（菜单的术技界面中）	切换角色操作方式（战斗菜单中）
START	设定快捷指令（菜单的术技界面中）	暂停

菜单界面

术技	将角色已学会的特技设置成快捷键	
装备	更换角色的装备，按SELECT键可以更改装备的排序，按START键可以变更装备的介绍	
バトルカスタム	查看角色技能、设定作战方针以及排列上场角色及出击角色的位置	
アイテム	查看及使用道具	
コスチューム	进行换装操作，在该界面里可以查看该服装的等级以及升级所需经验，按下□键可查看术技的习得情况，按下△键可查看技能（スキル）的习得情况	
料理	制作料理	
ライブラリ	查看游戏的各项情报	
	ステータス	查看角色的信息，更改角色名字、称号及换装等
	ワールドマップ	查看世界地图
	バトルメモ	查看战斗基本操作
	モンスター图鉴	查看怪物图鉴
	コレクター图鉴	查看道具图鉴
	レコード	查看游戏信息
	勋章	查看勋章的获得方法和收集情况
	あらすじ	查看旅行日记
システム	系统选项	
	セーブ	记录
	ロード	读取记录
	セーブデータ消除	删除记录
	カスタム	调整游戏的各种设定，包括文字显示速度、是否开启自动对话、音量调节、难度变更、变更快捷指令的操作方式、变更战斗时的操作键位
	－	输入官方提供的密码以获得各种道具
	タイトルに戻る	返回游戏标题画面

战斗界面解说



① **我方人员HP与EBG槽** HP为0时角色死亡，EBG槽为0则无法使用技能。

② **战斗菜单的显示位置** 按△键调出该菜单，可以进行相关操作。

③ **使用特技的名称** 蓝色为我方，红色为敌方。

④ **显示战斗整体形势的小地图** 蓝色为我方、红色为敌方。

⑤ **切换操纵人物和战斗视点的提示** L键为切换操作的人物，R键为切换战斗视点。

⑥ **角色的操作模式** AUTO为自动、SEMIAUTO为半自动、MANUAL为手动，在战斗中按SELECT可以随时进行切换。

⑦ **敌人的资料**

⑧ **最大伤害和最大连击数**

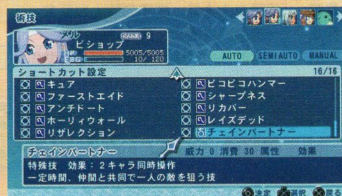
⑨ **对队友的指令**

EBG槽和OB

无论是普通攻击还是特技攻击、魔法攻击，只要命中敌人都能积蓄EBG槽，使用特技攻击或法术攻击需要消耗EBG槽，不过使用魔法攻击或召唤攻击在咏唱时，EBG槽会缓慢增加。当剧情发展到一定程度时会学会“OB（Over Brave）”模式，当EBG槽积蓄到100%以上时可以按L键进入OB模式，该模式下角色移动、攻击速度大幅提升，使用特技或奥义的间隔时间大幅缩短，OB槽会逐渐削减，不过此时命中敌人，OB槽也会相应地增加。随着玩家不断地攻击，OB槽旁边的数字会逐渐增长，数字越高，OB槽削减的速度越快，但玩家的攻击力也越高，并且在该模式下还可以对已经死亡的敌人进行鞭尸，刷高连击数必备。在OB槽没削减完时再次按下L键还能释放威力极大的秘奥义，当然前提必须已经学会了该职业的秘奥义。

双人操作技（チェインパートナー）

在打败风之精灵后返回的途中触发教学战斗，之后玩家可在菜单的“术技”一栏里将“チェインパートナー”设置为快捷指令，这样就可以在战斗中发动了。发动后，被设定该快捷指令的角色将作出和玩家操作角色一样的动作，而库鲁鲁则会变成玩家操作的角色。刚开始只能对库鲁鲁使用，随着剧情的发展开启女主角以及其他角色的使用权。双人操作技每场战斗只能使用一次，并且使用后会消耗30点EBG。



特技、技能与奥义

每件服装所对应的职业都有等级的设定，等级提升后，该职业的各种特技、魔法，甚至是奥义和秘奥义都会逐渐开启，这些都可以在系统菜单的“术技”一栏里进行设定。除此之外，每个职业还有技能的设定，这些技能大多是用来提升职业固定能力的被动技能或特有技能。奥义和特技一样可随时发动，不过威力和华丽程度都远远高于特技，而且容易打断敌人的咏唱，不过消耗EBG较多。一般来说，应该选择普通攻击→特技→奥义来连续攻击敌人，不但输出稳定，还有利于EGB的蓄积，必要时还可以进入OB模式接秘奥义，使整个战斗一气呵成，极具观赏性。



秘奥义与合体秘奥义

只要学会了该角色或该职业的秘奥义后，进入OB模式再按下L键就可以发动。不过本作除了秘奥义外，还有更华丽的合体秘奥义，不过发动条件比较苛刻。首先，必须将ディオ换装为剑士系服装，メル换装为魔术系服装，然后在“术技”界面里按START键，然后在里面设置メル的双人操作技（チェインパートナー），之后将EBG槽补满，进入战斗后使用双人操作技，然后使用道具将メル消耗的EBG补到100以上，按L后ディオ和メル两人都会进入OB模式，最后用普通攻击打一下怪物，攻击时按L就可以发动合体秘奥义了。

魔法与召唤

法系职业必须通过咏唱魔法来攻击敌人，在咏唱时被敌人攻击到就会被打断，从而无法发动魔法，因此法系职业一般都应选择离敌人较远时再发动魔法；而召唤则必须获得契约戒指并与对应的精灵或魔族达成契约后才能使用，且职业必须是精灵系。由于这两种攻击方式都需要花时间进行咏唱，因此队伍中一定要保证有强大的近战职业能够阻止敌人靠近法系职业才行。由于召唤精灵必须获得对应的戒指并达成契约，下面列出全契约戒指获得的地点供大家参考。

契约戒指	对应精灵(魔族)	获得地点	备注
ガーネット	イフリート	ユークリッドの村	初期获得
アクアマリン	ウンディーネ	ユークリッドの村	クレス家后面的悬崖上，契约时会发生战斗
オパール	シルフ	浸食洞	地下3阶左侧下去后地下4层
ルビー	ノーム	スルト深林	最深部的存档点左边，契约后获得“珍兽图鉴・大全”
ターコイズ	マクスウェル	12星座の塔	5层，契约后获得服装“精灵术士”
ムーンストーン	ルナ	オリーブヴィレッジ(AC.4306)	完成支线任务幽灵退治后获得，契约后获得武器“クレセントアロー ”
アメジスト	シャドウ	ローンヴァレイ	地下一层内部的小房间里
トパーズ	アスカ	冰狼王の础	地下5层
サードニクス	ヴォルト	グリトニル山岳	上层C，破坏红色敌人背后的墙壁获得
ダイヤモンド	オリジン	ユークリッドの都	アーチェ取得斗技场エキスパート难度优胜
サファイア	グレムリンレアー	ウェーランド平原	北侧A，契约需要降魔术士服装，契约时发生战斗，契约后得到武器“シャクナゲ”
エメラルド	プルート	トーティス村	完成支线契约の指轮エメラルド后获得，契约后获得武器“F・ナインティナイン”
黑檀	フラムベルク	热砂の洞窟	イフリート旁边，审理の晶谷后才能契约
水银	フェンビースト	暗の神殿	地下5层南面2个红色敌人后面，审理の晶谷出现后才能契约，契约时发生战斗
珊瑚	イシュラント	ナム孤岛	完成タルロウX支线任务后获得，审理の晶谷出现后才能契约
アイヴォリー	ジェストーナ	きらめきの塔	5层，审理の晶谷出现后才能契约，契约后获得武器“ミストセブンサン ”
大理石	ビッグアイ	审理の晶谷	虚空空间B，浮空的绿色岩石之前的通路上

换装

换装是该系列的核心系统，本作中，ディオ和メル可以通过变换各种职业的服装来获得该职业的能力。游戏中能获得的衣服非常多，各种衣服都有系别之分，同一系别服装的特技和技能是共通的，而部分技能和大师技能为所有服装共通，这意味着只要学会了该技能，任何职业都能获得该技能的效果，因此想要让男女主角变得强大，不断提升服装的等级就很必要了。男女主角的服装加起来共有84件服装，除了流程中可以获得大部分外，其他的服装需要通过完成支线任务或者通过输入密码来获得，下面就列出所有服装的获得方法。



全服装获得方法

ディオ			
服装系别	服装名	获得方法	备注
枪术系	ランサー	击败ウンディーネ	—
	ファランクス	トレントの森E区的宝箱	—
	ドラグーン	ウェーランド平原北侧A的宝箱	—
轰斧系	斧战士	击败イフリート	—
	重战士	击败マクスウェル	—
	破坏战士	击败シャドウ	—
铳炮系	ガンナー	击败シルフ	—
	シューター	スルト深林最深部的宝箱	—
	スナイパー	击败プルート	—
弓术系	ハンター	击败ミラクルD・X	—
	ストライカー	击败ルナ	—
	ホークアイ	ネルヴィの洞窟地下6层的宝箱	—
斩刀系	侍	ローンヴァレイ谷A的宝箱	—
	剑豪	超古代都市トール的宝箱	—
	剑帝	击败フェンビースト	—
剑击系	剑士	初期取得	—
	白银剑士	击败ノーム	—
	黄金剑士	击败オリジン	—

服装系列	服装名	获得方法	备注
忍术系	忍	忍者の里铃所在房间里的宝箱	—
	隐密	冰狼王の础地下5层的宝箱	—
	忍头	ロキ魔科学研究窟入口大门里的宝箱	—
盗术系	シーフ	热砂の洞窟1层的宝箱	—
	トリックスター	击败グレムリンレアー	—
	マスカレイド	击败フラムベルク	—
精灵系	精灵使い	ユークリッド村	完成支线任务“精灵使い”
	精灵术师	与マクスウエル签订契约后获得	—
	召唤士	与オリジン签订契约后获得	—
兽操系	魔物使い	モーリア坑道剧情后自动获得	—
	调教师	击败ヴォルト	—
	魔操士	ウェーランド平原最深部的宝箱	—
复合系	ショットランサー	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装“ドラグーン”和“スナイパー”的熟练度为满级
	斗弓士	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装“黄金剑士”和“ホークアイ”的熟练度为满级
	なりきり士	初期取得	—
	アサシン	完成支线“エクリプスの子その2”	—
	降魔术士	完成支线“降魔术士”	—
特殊系	オロチ	—	密码
	王子	ナム孤岛	完成支线“コスチューム飞鸟、カイト、王子”
	カイト	ナム孤岛	完成支线“コスチューム飞鸟、カイト、王子”
	ディオス	追忆の歪み	完成支线“ディオス和メルティア”
	かに	浸食洞最深部的宝箱	—
	バキュラ	ロキ魔科学研究窟入口大门里的宝箱	—
	アスベル	—	密码

メル

服装系列	服装名	获得地	备注
蹴击系	グラップラー	击败マクスウエル	—
	モンク	暗の神殿最深部的宝箱	—
	バトルマスター	击败フェンビースト	—
拳斗系	格斗家	ローンヴァレイ谷A的宝箱	—
	拳斗士	击败ルナ	—
	拳圣	击败プルート	—
诗人系	バード	12星座の塔2层的宝箱	—
	セントバード	击败ヴォルト	—
	トルヴェール	击败フラムベルク	—
法术系	シスター	击败ミラクルD・X	—
	ナース	トーティス村剧情后自动获得	—
	ビショップ	击败イシュラント	—
贤术系	スカラー	击败シルフ	—
	セイジ	击败アスカ	—
	アークセイジ	冰狼王の础地下3层西南的宝箱	—
魔术系	魔女っ娘	初期取得	—
	ウィッチ	击败ノーム	—
	ハイウィッチ	击败シャドウ	—
兽斧系	ウォーリア	スルト深林B区域的宝箱	—
	キティウォーリア	トレントの森B区域的宝箱	—
	ビーストウォーリア	ウェーランド平原北侧B的宝箱	—
旋枪系	ランシア	击败イフリート	—
	ペネトレイター	モーリア坑道地下2层的宝箱	—
	战姬	ネルヴィの洞窟地下9层的宝箱	—
骑士系	骑士	击败ウンディーネ	—
	甲骑士	击败オリジン	—
	圣骑士	ロキ魔科学研究窟地下12的宝箱	—
妖剑系	フェンサー	精灵の洞窟1层的宝箱	—
	マジックフェンサー	击败グレムリンレアー	—
	ロイヤルフェンサー	焰王の楔4层B的宝箱	—
复合系	歌姬	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装“トルヴェール”和“战姬”的熟练度为满级
	アルケミスト	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装“魔女っ娘”和“セイジ”的熟练度为满级
	なりきり士	初期取得	—
	アマゾネス	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装“ビーストウォーリア”和“バトルマスター”的熟练度为满级
	チェインブレイダー	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装骑士系和妖剑系全服装的熟练度为满级
特殊系	大魔术士	—	密码
	飞鸟	ナム孤岛	完成支线“コスチューム飞鸟、カイト、王子”
	天海春香	ヴァルハラ村	完成支线“コスチューム天海春香”
	メルティア	追忆の歪み	完成支线“ディオス和メルティア”
	かに	浸食洞最深部的宝箱	—
	バキュラ	ロキ魔科学研究窟入口大门里的宝箱	—
	ワンダーモモ	—	密码

各种异常状态

热毒	HP徐徐下降
麻痹	移动速度缓慢，不能进行攻击行动
石化	受到伤害2倍，不能进行任何行动
睡眠	不能进行任何行动，受到伤害后HP少量回复且自动解除此状态
封印	无法使用需要进行咏唱的招式
黑暗	视野变为全黑，看不到敌人和队友
停止	一定时间内静止，完全不能行动
气绝	一定时间内眩晕，不能进行任何动作

表情聊天

“《传说》系列”的传统，在本作中，只要触发了特定的条件，左下角就会出现提示，这时只要按下SELECT键就可以看到角色们有趣的聊天了。聊天内容大多以搞笑为主，当然也包括了人物性格的塑造以及流程中没有提到的事情，对于喜欢研究剧情的玩家来说很有用处。除此之外，部分表情聊天还对应称号的收集。不过聊天的出现大多数都在流程中就会触发，而且二周目时可以直接消费GRADE点数将聊天全开，在ナム孤岛就可以进行查看，因此就不列出聊天的具体触发地点和情况了。



称号

同样是“《传说》系列”的传统要素，在完成某些剧情或达成某些条件后，游戏的主角们会获得各种各样的称号。本作的称号数量不少，不过和以往的作品不同的是，本作的称号没有任何能力加成，称号的作用仅仅是好看而已，而且二周目时同样可以消费GRADE点数将称号全开，因此这里也不列出全称号的获得方法了。

料理

依旧是“《传说》系列”的传统要素，制作料理后当即使用，料理可以回复HP、EBG以及恢复异常状态。每样料理都有熟练度的设定，将料理熟练度练满总共需要制作该料理24次，熟练度满后还有可能学会新的料理。料理所需的材料可以在食材屋里买到，在进行料理操作时，还可以给料理加上附加食材，这样还能让该料理拥有更多的功效。需要注意的是每次战斗结束后只能进行一次料理，想要收集料理的熟练度就只有边完成迷宫边进行了。虽然二周目可以通过GRADE点数开启全料理，但料理在一周目进行迷宫探险时用处还是比较大的，因此下面列出全料理取得地点及效果。

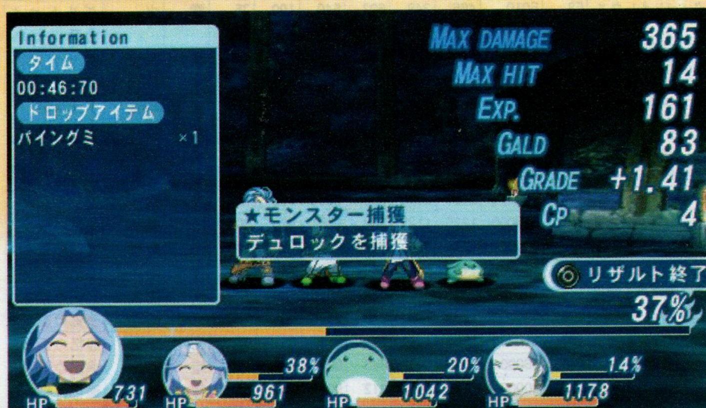


全料理取得地点及效果一览

编号	名称	材料	效果	入手方法
1	ハンバーガー	ブレッド×1、ビーフ×1	HP3～6%回复	クラース时代ヴァルハラ村、入口上方民宅内,变装成奶牛
2	フレンチトースト	ブレッド×1、たまご×1、ミルク×1	HP6～12%回复	クレス时代ユークリッドの都、食材屋内,变装成海贼帽
3	サンドウィッチ	ブレッド×2、たまご×1、チーズ×1	HP9～18%回复	フレンチトースト熟练度练满
4	ライスバーガー	ライス×2、いたのり×1、スパイス×1、ビーフ×1	HP9～18%+300回复	ハンバーガー熟练度练满
5	フルーツサンド	ブレッド×3、イチゴ×1、バナナ×1、りんご×1、パイナップル×1、ミルク×1	HP・EBG6～12%回复	サンドウィッチ熟练度练满
6	おにぎり	ライス×1、いたのり×1	HP200～300回复	クラース时代ユークリッド村、第一次见厨师,变装成奖杯,剧情获得
7	カレーライス	ライス×2、にんじん×1、じゃがいも×1、スパイス×1、ポーク×2	HP400～600回复	クレス时代トーティス村、原チェスター家,变装成街机
8	リゾット	ライス×1、ミルク×3、にんじん×1、たまねぎ×1、チキン×1	HP600～900回复	おにぎり熟练度练满
9	ハヤシライス	ライス×3、ビーフ×2、たまねぎ×1、トマト×2	HP800～1200回复	カレーライス熟练度练满
10	マーボーカレー	ライス×4、スパイス×2、とうふ×2、ポーク×2、にんじん×1	HP80%回复	虹轮消灭后前往オリーブヴィレッジ、向上走出现剧情获得
11	ラーメン	パスタ×1、スパイス×1、たまご×1、ポーク×1	HP1～10%回复	エトスハウス、庭院,变装成足球门
12	パエリア	ライス×1、えび×1、チキン×1、いか×1、スパイス×1	HP2～20%回复	エトスハウス、ディオ和メル的房间内,变装成洋娃娃
13	そば	パスタ×2、いたのり×1、たまご×1、えび×1、いか×1	HP3～30%回复	ラーメン熟练度练满
14	ナポリタン	パスタ×2、とま×1、バナナ×1、りんご×1、パイナップル×1、ミルク×1	HP・EBG1～10%回复	そば熟练度练满
15	ペスカトーレ	パスタ×3、いか×1、えび×3、トマト×2、チーズ×1	HP・EBG3～30%回复	パエリア熟练度练满
16	にくなべ	ビーフ×2、たまねぎ×1、とうふ×1、にんじん×1	HP200～300回复・睡眠解除	クレス时代オリーブヴィレッジ、武器屋前,变装成游戏机
17	トンカツ	ポーク×1、たまご×1、ブレッド×1、キャベツ×1	HP400～600回复・麻痹解除	すずの时代忍の者里、头领の屋敷右边庭院,变装成海滩模型
18	ステーキ	ビーフ×3、スパイス×1、じゃがいも×1、にんじん×1	HP600～800回复・热毒解除	トンカツ熟练度练满
19	ビーフシチュー	ビーフ×2、ミルク×2、にんじん×1、たまねぎ×1、じゃがいも×1	HP800～1000回复・石化解除	虹轮消灭后、エトスハウス、庭院,变装成剑
20	にくじゃが	にんじん×1、たまねぎ×1、じゃがいも×3、ポーク×3	HP・EBG1～10%回复・黑暗解除	ビーフシチュー熟练度练满
21	すき焼き	ビーフ×4、たまご×2、とうふ×1、こんにゃく×1	HP・EBG3～6%回复・封印解除	ステーキ熟练度练满
22	さかななべ	キャベツ×1、こんぶ×1、あじ×1、いわし×1、まぐろ×1	HP3～6%回复・EBG5%回复	にくなべ熟练度练满
23	おさしみ	あじ×2、まぐろ×2、たこ×2、だいこん×1	HP6～9%回复・EBG5%回复	虹轮消灭后,现代ヴァルハラ町、右上方的人形好きの女の子身后,变装成木材
24	ちゃわんむし	たまご×3、にんじん×1、こんぶ×2、チキン×1	HP9～12%回复・EBG5%回复	虹轮消灭后,すず时代忍者の里、头领の屋敷的男浴池,变装成体重秤
25	たまごどん	たまご×3、たまねぎ×2、ライス×2	HP12～15%回复・EBG5%回复	ちゃわんむし熟练度练满
26	すし	ライス×4、まぐろ×2、いか×2、えび×2、いたのり×1、たまご×2	HP・EBG15%回复・全状态异常解除	おさしみ熟练度练满
27	やさいサラダ	にんじん×1、キャベツ×1、トマト×1、レタス×1、きゅうり×1	HP3～6%回复・EBG10%回复	虹轮消灭后、现代オリーブヴィレッジ、道具屋左边,变装成自动贩卖机
28	からあげ	チキン×3、レタス×1、レモン×1、スパイス×1	HP3～6回复・EBG15%回复	ナム孤岛、左上鬼屋前,变装成麻将桌
29	ポテトサラダ	じゃがいも×2、レタス×1、たまねぎ×1、スパイス×1	HP3～6%回复・EBG20%回复	やさいサラダ熟练度练满
30	ロールキャベツ	ポーク×2、ビーフ×2、キャベツ×4	HP500回复・EBG15%回复	からあげ熟练度练满
31	グラタン	ミルク×3、パスタ×1、えび×3、チキン×2	EBG15%回复	ロールキャベツ熟练度练满
32	フルーツジュース	りんご×1、バナナ×1、イチゴ×1	EBG10%回复	クレス时代ユークリッド城、左上方观众席入口处,变装成告示牌
33	フルーツピザ	りんご×1、ブレッド×3、レモン×1、バナナ×1	EBG20%回复	虹轮消灭后,クラース时代的ヴァルハラ村、左上角,变装成帐篷
34	フルーツケーキ	ミルク×2、ブレッド×2、イチゴ×3、たまご×1、ぶどう×3、パイナップル×1	EBG30%回复	フルーツピザ熟练度练满
35	フルーツパフェ	ミルク×5、メロン×1、マンゴスチン×1、プルーン×2、ぶどう×2、イチゴ×3	EBG40%回复	虹轮消灭后、クレス时代トーティス村クレス家、剑术道场,变装成浴桶
36	フルーツポンチ	りんご×4、メロン×4、マンゴスチン×4、プルーン×4、ぶどう×4、パイナップル×4	EBG50%回复	フルーツジュース熟练度练满
37	マシュマロカレー	ライス×2、にんじん×1、じゃがいも×1、スパイス×1、ポーク×1、たまご×3	HP400～600回复	虹轮消灭后、クラース时代、ユークリッド村上方出口处、变装成电话亭
38	特制フルーツ焼き	りんご×1、レモン×1、ぶどう×1、バナナ×1、スパイス×1、チーズ×1	EBG-50～50%回复	フルーツパフェ熟练度练满
39	フルーツパスタサラダ	パスタ×3、レモン×1、バナナ×2、レタス×2、トマト×1、イチゴ×1	全状态异常解除	虹轮消灭后、クレス的时代的ユークリッドの都、左上方的庭院内,变装成标语
40	マーボーカレースープ	スパイス×3、ポーク×2、じゃがいも×1、たまねぎ×1、とうふ×1	HP全回复	虹轮消灭后,ヴァルハラ町、右边桥上发生剧情获得
41	みそおでん	みそ×1、たまご×3、だいこん×3、じゃがいも×2、こんにゃく×2、こんぶ×2	HP・EBG全回复・全状态异常解除	おでん熟练度练满
42	やみなべ	みそ×1、だいこん×1、メロン×1、こんにゃく×1、マンゴスチン×1、とうふ×1	HP・EBG-99～99%回复	特制フルーツ焼き熟练度练满
43	たまごどうふ	とうふ×2、たまご×1、こんぶ×1	热毒・催眠解除	すずの时代忍者の里、头领の屋敷左侧房间内,变装成电风扇
44	おでん	たまご×1、だいこん×1、たこ×1、じゃがいも×1	全状态异常解除	たまごどうふ熟练度练满
45	チーズINハンバーグ	ビーフ×7、チーズ×7、たまねぎ×7、たまご×7	HP・EBG全回复	クレス时代ユークリッドの都、完成支线任务三つ子の注文

捕获魔物

当流程进行到一定程度时，玩家可以拿到“魔物使い”这件服装，之后只要使用兽操系服装，就可以对部分魔物进行捕捉。在迷宫里，地图上可见的红色魔物就是可捕捉的，这类魔物比通过踩地雷出现的魔物实力要强，战斗胜利后就有一定几率收服它们，“魔物使い”的大师技能为捕捉率提高20%，想要高效率捕捉怪兽就必须首先将这个职业练到满级。所有魔物的能力都是固定的，不会因为更改游戏难度而变化，因此大家可以在简单或普通难度下进行魔物的捕获工作。



全魔物捕获地点

怪物名称	LV	HP	物攻	物防	术攻	术防	咏唱	敏捷	弱点	耐性	捕获地点
フサフサドール	6	1400	125	99	70	81	100	100	—	—	きらめきの塔
ロボ	25	2500	330	225	125	165	100	150	水	地	きらめきの塔
エルダードラゴン	13	3200	167	151	114	122	100	100	水	火地	热砂の洞窟
クリスタルホーク	10	1412	151	135	98	106	100	130	雷	水火	热砂の洞窟
ラァイガ	12	1600	162	156	109	117	100	110	水	火地	热砂の洞窟
ウリボア	15	1256	185	168	100	168	100	100	火	风	ローンヴァレイ
オウルベア	16	1700	224	182	109	117	100	90	暗	风光	ローンヴァレイ
ラッキーホワイト	15	2100	215	140	150	120	100	130	地	雷	ローンヴァレイ
クレイアイドル	30	2870	360	254	274	230	100	150	—	—	精灵の洞窟
ケイヴキテイ	16	1450	142	126	212	201	104	100	地	雷	精灵の洞窟
メルドウォーム	17	4500	245	167	132	130	100	90	火	风	精灵の洞窟
K・ヴイパール	40	30000	421	315	280	278	100	75	雷	火	浸食洞
レンメデュズ	20	4200	333	217	184	134	100	100	雷	水火	浸食洞
ヴァサーゴ	20	3210	250	206	247	154	105	100	雷	水火	浸食洞
ヴェパール	21	5000	330	211	176	174	100	80	雷	水火	浸食洞
デュロック	24	5520	299	221	187	154	100	100	暗	地光	モーリア坑道
ブルーワイバーン	23	4210	271	227	193	187	100	105	雷	水火	モーリア坑道
ゲイトスタチュー	28	5800	311	230	185	197	100	90	物	暗	12星座の塔
スタートレイサー	27	4678	252	176	300	266	108	110	物	暗	12星座の塔
ピヨサイド	31	7000	361	243	233	200	100	140	光	物	スルト深林
ピヨファット	30	3790	342	260	228	215	100	90	地	雷	スルト深林
ホールドツリー	28	4789	343	265	156	224	100	100	火	风	スルト深林
ゴールドパラビイ	32	2820	378	287	256	239	100	100	暗	光	超古代都市トール
プロトタイプ	33	6200	397	292	261	244	100	90	暗	光	超古代都市トール
スタミネイト	38	8200	402	338	218	230	100	90	风	水	ムジョルニア洞窟
スライアンティス	37	6200	394	313	274	261	100	105	风	水	ムジョルニア洞窟
ダークチェイサー	38	6666	414	336	306	283	100	95	光	物	暗の神殿
アルラウネ	42	4000	384	300	331	268	100	100	火	风	トレントの森
オンドゥ大カブト	43	4200	460	372	300	320	100	115	火	风	トレントの森
バイトプラント	42	7500	478	357	328	301	100	115	火	风	トレントの森
ノクトファルク	45	6100	482	373	346	315	100	105	光	物	ネルヴィの洞窟
ブラックオマリダ	44	7489	480	344	331	300	100	100	光	物	ネルヴィの洞窟
マーロンエイプ	46	8620	520	378	351	320	100	90	光	物	ネルヴィの洞窟

怪物名称	LV	HP	物攻	物防	术攻	术防	咏唱	敏捷	弱点	耐性	捕获地点
ダビアスクック	49	10000	540	400	374	336	100	100	水	火地	焰王の楔
ラジアータボア	48	4152	546	358	354	344	100	100	水	火地	焰王の楔
ピアステンタクル	49	20000	523	417	391	353	100	100	雷	水火	冰狼王の础
フローズウェポン	50	6700	528	422	396	358	100	100	雷	水火	冰狼王の础
アルカウサー	56	30000	586	465	441	397	100	100	地	风雷	ウェーランド平原
バルー	55	15000	580	459	435	391	100	100	地	风雷	ウェーランド平原
グラシャラボラス	53	32000	556	443	418	377	100	100	风	雷水	ロキ魔科学研究窟
ボッチャイル	48	4210	529	416	391	350	100	100	风	水	ロキ魔科学研究窟
ライジングドラヴ	54	18000	562	449	424	383	100	100	风	雷水	ロキ魔科学研究窟
クィーンネレウス	58	5010	466	348	603	540	100	75	雷	火	グリトニル山岳
ハウボーン	61	8200	611	481	418	444	100	100	光	暗物	グリトニル山岳
アラストル	61	8000	637	503	482	429	100	100	光	暗物	ダオス城
ガープ	62	35000	642	508	487	434	100	100	光	暗物	ダオス城
ネクロマンサー	62	24520	492	367	640	572	100	100	光	暗物	ダオス城
エグゼクシショナ	64	25000	665	524	502	451	100	100	物	光暗	审理の晶谷
クルールニグルム	180	483000	2050	2000	350	2000	150	150	光	物	追忆の歪み
爱しのビンクロボ	110	100000	1225	1127	906	1051	80	80	暗	光	追忆の歪み
暗黑を渡り歩く影	152	89000	1275	750	1254	587	110	110	光	暗物	追忆の歪み
畏怖いざなう瞳	172	125000	1140	1127	1577	1166	100	110	光	暗物	追忆の歪み
锐く咆哮する雷鸣	166	105000	1020	841	820	1320	120	120	风	雷水	追忆の歪み
焰王の从士	174	135000	1345	1287	848	1178	90	120	水	暗地	追忆の歪み
凶兆の邪龙	160	116000	1605	1441	711	615	95	95	光	暗物	追忆の歪み
强欲の化身	145	96000	1049	1458	645	500	100	100	暗	光	追忆の歪み
惠み丰かな光の精	130	80000	1379	898	912	904	100	130	物	光暗	追忆の歪み
元素を统べる老翁	152	83000	1100	642	1400	1400	135	80	–	–	追忆の歪み
慈悲深き夜の女王	130	80000	1046	912	1084	1225	130	100	光	光暗	追忆の歪み
翠の风まとう姐妹	172	98000	1315	928	1656	1351	130	100	地	风雷	追忆の歪み
精灵の统括者	174	140000	1450	1330	765	1080	110	110	–	光	追忆の歪み
粗暴な红莲の猛者	145	96000	1300	640	1206	1292	100	100	水	火地	追忆の歪み
苍き水流の女杰	140	78000	920	1050	842	1002	110	110	雷	水火	追忆の歪み
绯の风まとう姐妹	152	77000	1200	700	1481	681	135	100	地	风雷	追忆の歪み
冰狼王の眷属	152	110000	1540	1332	600	555	80	115	雷	暗火	追忆の歪み
奔放なる大地の精	160	90000	1275	1427	1206	600	100	105	火	地风	追忆の歪み
魔界の帝王	166	130000	1212	1130	951	981	110	95	光	暗物	追忆の歪み
狡猾な魔界の住民	140	78000	1152	900	1154	824	90	120	光	暗物	追忆の歪み

斗技场

在ユーグリッド城（ユーグリッド都一直往上走）左侧和工作人员对话就可以挑战斗技场了，斗技场都是单人战，一共要连续打8场，并且回复药有数量限制。队伍中包括双胞胎在内的三人优胜后开启エキスパート难度，在该难度下完成挑战可以获得专属道具作为奖励，二周目再来挑战就没什么难度了。





勋章

玩过X360的朋友对成就肯定不陌生，本作的勋章就等同于X360的成就系统，当玩家在游戏中达成一定的目标后就会获得对应的勋章，获得所有的勋章后前往エトスハウス，可以获得道具“スーパー金メダル”。

全勋章获得条件

勋章名	成就点数	取得条件
初めての着替え	10	第一次换装
初めてのオーバーブレイブ	10	第一次发动OB
初めてのスキルゲット	10	第一次学会技能
初めての秘奥义	10	第一次使用秘奥义
初めての合体秘奥义	10	第一次使用合体秘奥义
初めてのチェインパートナー	20	第一次使用双人操作技
初めてのオーバーキル	20	第一次鞭尸
8スロットシステム连携	10	开启8个快捷键后，将每个快捷键上都装上不同的技能，并且在不断连的情况下使用全部技能
チェインパートナー连携	10	开启双人操作技后连击数达到10以上
半分コスチューム	20	获得一半以上的服装
コスチュームコンプリート	1	获得所有的服装
初めての捕获	10	第一次捕获魔物时
たくさん捕获	10	捕获魔物数量在一半以上时
捕获マニア	30	捕获魔物数量在90%以上时
スキルコンプリート	20	学会所有的技能
术・技コンプリート	20	学会所有的术・技（包含分支任务里的特技）
ベルセルク・ソロ	30	一人战斗超过256回
快刀乱麻	1	在UNKNOWN难度下，队伍里只有一人的情况下达成100连击
魔物で战斗	10	操作魔物战斗
50コンボ达成	10	战斗中达成50连击
100コンボ达成	20	战斗中达成100连击
200コンボ达成	30	战斗中达成200连击
レベル200达成	40	ディオ或メル达到200级
低レベル突破	1	打败マクスウェル后等级在15级以下
スピードクリア	1	5小时内通关
魔物ハンター	20	干掉1111个魔物
七转八倒	10	一场战斗中战斗不能次数达到7次以上
ミラクルD・X击破!	10	打到ミラクルD・X
イフリート击破!	10	打到イフリート
シルフ击破!	10	打到シルフ
ノーム击破!	10	打到ノーム
ウンディーネ击破!	10	打到ウンディーネ
マクスウェル击破!	10	打到マクスウェル
（ニセ）ルナ击破!	10	打到伪ルナ
グレムリンレアー击破!	10	打到グレムリンレアー
アスカ击破!	10	打到アスカ
ヴォルト击破!	10	打到ヴォルト
シャドウ击破!	10	打到シャドウ
オリジン击破!	10	打到オリジン
プルート击破!	10	打到プルート
フラムベルク击破!	10	打到フラムベルク
フェンビースト击破!	10	打到フェンビースト
イシュラント击破!	10	打到イシュラント
ジェストーナ击破!	10	打到ジェストーナ
ビッグアイ击破!	10	打到ビッグアイ
ダオス击破!	20	打到ダオス（第二次）
ディオス、メルティア击破!	20	打到ディオス、メルティア
ノルン击破!	20	打到ノルン
クルールニグルム击破!	50	打到クルールニグルム（隐藏BOSS）
ボスボスボス	1	打到迷宫中所有BOSS，击破数达到100以上
100时间プレイ	10	游戏时间超过100小时
1000万ガルド获得	20	金钱达到1000万
チャットコンプリート	20	看过全部的表情聊天
アルルンマニア	30	看过和アルベルト相关的全部表情聊天
圣地巡礼	30	接触过全部的记录点
称号コンプリート	20	获得全称号
モンスター图鉴マニア	20	怪物图鉴开启90%以上
コレクター图鉴マニア	20	物品图鉴开启90%以上
トレジャーハンター	20	全世界的宝物收集90%以上
なりきり士は素晴らしい	30	使用服装“なりきり士”完成全部分支任务
トイレは清洁に！！	10	从クレス家的厕所里找到アップルグミ
ロンドリーネたんサイコー！！	30	看过和ロンドリーネ相关的剧情和表情聊天全
精灵コンプリート	10	和所有的精灵・恶魔契约
时空战士势前い	30	所有时空战士加入队伍
常胜军团	10	斗技场エキスパート难度下除ミント和クラース以外全员优胜
根性军团	1	使用全男性角色阵容打败UNKNOWN难度下的ノルン
お色气军团	1	使用全女性角色阵容打败ノルン
魔物军团	1	使用全魔物阵容打败ダオス（第二次）
パスワード入力	1	成功输入密码
クロスマスター	1	全勋章获得

支线任务

传说系列一贯都有丰富的支线任务，本作也不例外，接下来就列出游戏里的所有支线任务，除了第一个支线任务有时间限制外，其余的都可以等打倒最终BOSS前再来完成。

支线任务一览

支线任务01 バジルからの依赖

AC.4203时代，剧情到クラース离队之后，前往ヴァルハラの村上方和バジル对话，他会要求玩家找10个水精石给他，第一次打败达奥斯后回去找他即可完成任务，获得5000G。

支线任务02 三つ子の注文

AC.4306时代，在ユークリッド都右上方的店里和服务员ウェイトレスさん对话，之后和坐在旁边桌上的三姐妹对话，然后再和ウェイトレスさん对话，选择“本まぐろ丼”，回答正确后获得“Gカード”、料理“チーズINハンバーグ”、和メル的称号“かわいいメイド”。



支线任务03 指差し棒

当ロンドリーネ和エトス都在队伍中的时候前往エトスハウス，剧情后获得武器“指差し棒”。

支线任务04 精灵使い

未知时空出现后，当クラース在队伍中时前往AC.4203时代的ユークリッド村，在クラース家发生剧情后获得服装“精灵使い”和契约戒指“ガーネット”，然后前往热砂の洞窟，在BOSS战前一层入口处左侧的支路的石堆调查闪光点可以获得用来打开各个迷宫中木头宝箱的“おうごんのカギ”，这些木头宝箱里都是用来和各个精灵或魔族签订契约的戒指。

支线任务05 ティアの花

AC.4203时代，在ヴァルハラの村的桥上与“悲しい目をした女性”对话，然后前往迷宫ローンヴァレイ中风精灵所在区域调查闪光点，返回与NPC对话后过桥沿着河向右走，再与“悲しい目をした母亲”对话后完成任务。

支线任务06 猫を探す

AC.4203时代，与ユークリッド村里“猫好きのじいさん”对话开始寻找四只丢失的猫，，地点分别在AC.4203时代的エトスハウス、ヴァルハラ村、浸食洞地下4层右侧和AC.4408时代的ヴァルハラ町，完成任务后可获得装备“ねこじゃらし”。

支线任务07 エクリプスの子その1

AC.4306时代，当ロンドリーネ在队伍中的情况下前往トーティス村，与食材屋后面的“村を愛るおばさん”对话发生剧情。

支线任务08 エクリプスの子その2

AC.4203时代，ロンドリーネ在队伍中的情况下前往ユークリッド村，与入口左边“记忆を失った老人”对话后获得服装“アサシン”，并且学会该服装的特技“キャストアシャドウ”。

支线任务09 エクリプスの子その3

获得服装“アサシン”和旁边树下的“气にかけるお姉さん”对话触发剧情。

支线任务10 エクリプスの子その4

完成前三个任务之后前往AC.4408时代的エトスハウス，与出现的男人对话后获得ロンドリーネ专属武器“ドラグノフRV”。

支线任务11 クラースの武器

ダオス城出现后，当クラース在队伍中的情况下前往AC.4203时代的ユークリッド村，与クラース家里的“ミラルド”对话后得到贵重品“父の手纸”，之后去旁边的井调查得到クラース的专用武器”トゥルーマジック“。

支线任务12 万能包丁K

找到律子厨师散布在全世界的所有变装后前往AC.4203时代的ユークリッド村，在第一次和她见面的地方调查水桶后触发剧情，之后获得贵重品“万能包丁K”。

支线任务13 时空战士达のその后

AC.4306时代前往トーティス村和クレス家门口站着的小孩对话触发剧情。



支线任务14 挖掘红の月

AC.4306时代与ヴァルハラ町右上方屋子右边“屈强の男性”对话，等ディオ获得服装“トリックスター”后再和他对话后触发剧情，之后获得15000G和装备品“ジェットブーツ”。

支线任务15 幽灵退治

AC.4306时代与オリーブヴィレッジ武器店外的旅人对话后接到除灵的任务，等メル获得服装シスター后再和他对话触发剧情，之后获得38500G和契约戒指“ムーンストーン”。

支线任务16 マクスウェルの人形

审理の晶谷出现后前往AC.4306时代的モーリア坑道找マクスウェル，老爷子会让你去寻找“良质な土”，然后前往AC.4203时代的精灵的洞窟，在土精灵所在区域从左边的门进入后在里面发现“良质な土”，完成任务后获得30000G。

支线任务17 おしゃれギルド

前往AC.4306时代的ユークリッド城，在右边的おしゃれギルド里与サスーン对话，她会根据你服装的熟练度赠送玩家复合系的服装，具体获得方法参见全服装获得部分。

支线任务18 ミントの武器

ダオス城出现后并且ミント在队伍中的情况下前往AC.4306时代的トーティス村，与教会右上方的三个修女对话后得到ミント专用武器“BCロッド”，ミント获得称号“宿命の轮”。



支线任务19 チェスターの武器

ダオス城出现后并且チェスター在队伍中的情况下前往AC.4306时代トーティス村，在クレス家里触发剧情，之后去左边送给“ミリー”一颗黑精石，之后得到チェスター的专用武器“エルヴンボウ”，チェスター获得称号“たくましい兄贵”。



支线任务20 契约の指轮エメラルド

完成支线任务14、15和27后前往AC.4306时代的トーティス村，与教会附近的“师范代”对话后获得契约戒指“エメラルド”。

支线任务21 クレスの武器

ダオス城出现并且获得契约戒指エメラルド以及クレス在队伍中的情况下前往AC.4306时代的トーティス村，与クレス家里的“师范代”对话后获得クレス专用武器“エターナルソード”。

支线任务22 グーングニル

ダオス城出现后并且ディオ已获得服装“ショットランサー”，前往オリーブヴィレッジ，在村中央的墓碑处发生剧情，获得グーングニル。

支线任务23 グーングニル解放

获得グーングニル并且与フラムベルク签订契约后前往焰王の楔左下方传送点，グーングニル解放。

支线任务24 デッキブラシ

ロンドリーネ在队伍中时前往エトスハウス房间内有刻度的柱子旁，调查后触发剧情，之后获得武器“デッキブラシ”。

支线任务25 ボエボエ

前往AC.4354时代的ユークリッドの都，与右边出口附近的青年对话后接到取回契约书的任务，去食材屋发生剧情后再去和青年对话得到“金の特技书”。

支线任务26 ボエボエその2

前一个任务完成后，前往AC.4354时代的オリーブヴィレッジ，和“鼻つまみの商人”对话，然后前往这个时代的ヴァルハラ町和道具屋“下ばかり见てる青年”对话取得“ボエボエのバッグ”，最后返回和“鼻つまみの商人”对话。

支线任务27 困っている忍び

拿到忍者装且すず不在队伍中的情况下前往忍者の里，与入口处的忍者对话后接到潜入王城的任务，当ディオ的忍服装等级在7以上时即可完成任务，完成后获得77700G和武器“ビッグフェザー”；如果服装等级不够则会错拿“美味しい莓の食べ方”，此任务在完成前可以重复接受。

支线任务28 クレスとミントのラブラブ

全部的时空战士在队伍中的情况下前往忍者の里，在桥边发生クレス和ミント幽会的剧情，之后ミント获得称号“捧げる爱”。

支线任务29 温泉イベントその1

全部的时空战士在队伍中的情况下前往忍者の里，在头领の屋敷的温泉旁发生女性篇温泉剧情。剧情后メル获得称号“まだまだこれから”、ミント获得称号“ボインちゃん”，アーチェ获得称号“ぺったんこ”，ロンドリーネ得到称号“ダイナマイッ”。



支线任务30 温泉イベントその2

完成上一个任务后离开这里，完成至少一次战斗后返回到头领の屋敷的温泉旁发生男性篇温泉剧情，剧情后ディオ获得称号“照れ屋さん”，クレス获得称号“割れた腹筋”，チェスター获得称号“二の腕ガチガチ”，クラース获得称号“メタボ博士”，すず获得称号“气にしない”。

支线任务31 すずの武器

使用すず在AC.4354时代的斗技场取得エキスパート难度优胜之后获得专用武器“忍刀血樱”。

支线任务32 影缝习得

ダオス城出现后并且すず在队伍中的情况下，前往忍者の里的头领の屋敷触发剧情，之后ディオ学会忍术系服装的特技“影缝”。

支线任务33 柔招来习得

ダオス城出现后并且クレス在队伍中的情况下，前往ヴァルハラ町触发剧情，之后ディオ学会剑士系服装的特技“柔招来”，クレス获得称号“奥义伝承”。

支线任务34 豪烈习得

ダオス城出现后并且チェスター在队伍中的情况下，前往ヴァルハラ町后触发剧情，之后ディオ学会弓术系服装的特技“豪烈”，チェスター获得称号“努力家”（需完成任务33）。



支线任务35 降魔术士

获得服装“精灵使い”之后，前往AC.4408时代的オリーブヴィレッジ，与道具屋左侧“常夏の村の魔术师”对话可花40000G购买服装“降魔术士”，メル的魔术系秘奥义“ブラックホール”觉醒。

支线任务36 テンペスト习得

ダオス城出现后并且アーチェ在队伍中的情况下前往きらめきの塔，メル学会魔术系服装的技能“テンペスト”，メル获得称号“魔女弟子”，アーチェ获得称号“スペルマスター”。

支线任务37 アーチェの武器

ダオス城出现后并且アーチェ在队伍中的情况下前往AC.4408时代的オリーブヴィレッジ，与入口右边的“话が长い女性”对话后获得アーチェ的专用武器“スターブルーム”，アーチェ获得称号“わたしブライトローズ”。

支线任务38 ナム孤岛出现

打倒ダオス城内的ダオス后出现，在这里可以观看表情聊天，欣赏BGM等。

支线任务39 タルロウX

前往ナム孤岛右上方的剧场触发吵架剧情，之后在左边和刚才吵架的小机器人タルロウX对话，在完成任务02的前提下前往AC.4408时代的ユークリッド都，与右上方餐厅里的服务员对话，然后回到ナム孤岛与タルロウX对话，等诗人系服装至少两件满级后再和タルロウX对话获得契约戒指“珊瑚”。

支线任务40 真デリス・エリュシオン

审理の晶谷出现后，在未知时空的エトスハウス门外发生ダオス跟ロンドリーネ对话的剧情，然后前往审理の晶谷第三の审理右下角触发生剧情，之后获得贵重品“真デリス・エリュシオン”，ロンドリーネ获得称号“真实の爱”。

支线任务41 コスチューム飞鸟、カイト、王子

与一定数目的精灵和魔物签订契约后前往ナム孤岛与右上方的老人对话，契约数量达到4时获得服装“飞鸟”，数量达到6时获得服装“カイト”，数量达到8时获得服装“王子”。

支线任务42 スキル书Gの记忆

签订契约的精灵和魔物总数达到15以上时与ナム孤岛右上方的老人对话，然后前往AC.4408时代的ヴァルハラ町与右上方的“ヒリップ”对话，使用ディオ或者メル在斗技场エキスパート难度下获得优胜后再与ヒリップ对话后获得“Gの记忆”，使用后学会服装“アスベル”的秘奥义“兽破轰冲斩”。

支线任务43 コスチューム天海春香

与所有的精灵和魔物签订契约后与ナム孤岛右上方的老人对话，随后前往AC.4203时代的ヴァルハラ村，当クレス已获得最终武器时空之刃时靠近上方的井附近发生剧情，之后获得服装天海春香。

支线任务44 うしにんイベント

与ナム孤岛右边商店下方的“丸出しのうしにん”对话可以交换物品，战斗次数达到一定数量后可以开启下一阶段（2→3需要战斗2回；3→4需要战斗3回；4→5需要战斗5回），每个阶段可换取一种不同的物品，一共5个阶段，全部完成后ディオ获得称号“うに”

阶段	送出的物品	获得的物品
1	オレンジグミ	アップルグミ
2	みそ	じゃがいも
3	シャクナゲ	スティレット
4	プロテクトリング	ミルク
5	レッドセージ、レッドベルベーヌ、レッドバジル	スペシャルグミ、レッドセージ、レッドベルベーヌ、レッドバジル、风と水の奥义书、バハムートティア、カドゥケウス、スケベほん、ピジョンブラッド、(c)Lの雕像

支线任务45 まわれロンド习得

获得服装“歌姬”后前往AC.4408时代的ユークリッド都，与中央广场的黑衣男子对话后メル学会该服装的特技“まわれロンド”。

支线任务46 ミラクルボイス习得

完成任务45后再和黑衣男子对话并前往ナム孤岛，和右上方舞台附近的小男孩对话后メル学会该服装的特技“ミラクルボイス”。

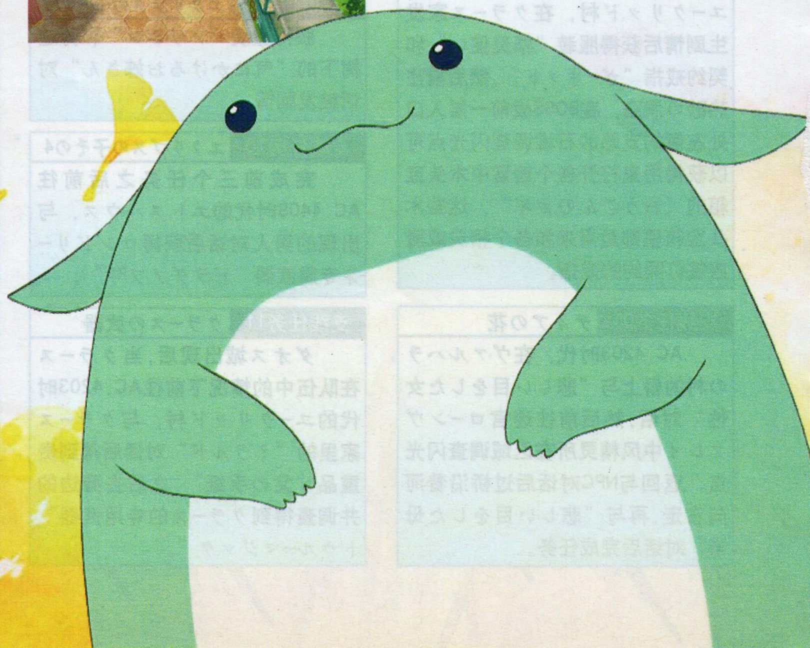


支线任务47 ディオス和メルティア

进入隐藏迷宫追忆の歪み，打倒光精灵后将难度调成“UNKNOWN”，然后打倒地图中的可见敌之后进入右下方的传送口，在随后进行的BOSS五连战时打倒ディオス和メルティア组合后获得服装“ディオス”、“メルティア”。

支线任务48 精灵达と再战

再次回到之前与精灵或魔族战斗的地方，除了能够签订契约外还可以再次挑战能力强化后精灵或魔族。将部分精灵或魔族打倒后可以获得强力武器和メル的秘奥义书。



关于密码

在游戏还未发售时，官方网站就已经放出了相关的密码，而预约特典、日本各大杂志上也都陆续公布了本作的相关密码。输入对应的密码不但可以获得武器、装备，还能获得特殊道具以及服装，下面就列出目前已经公布的密码。





支线任务一览

内容	密码
万能包丁α	
Jの雕像（收集品）	
イエローカード（收集品）	
ブラウンカード（收集品）	
ピコピコナイフ	
スプーン	
ウィングドブーツ	
オロチ（换装）	
大魔术师（换装）	
アスベル（换装）	
ワンダーモモ（换装）	
克雷斯称号“マッハせいねん”	
敏特称号“きよきおとめ”	
库拉斯称号“しりにしかれマン”	
阿琪称号“ゆめみるおとめ”	
切斯塔称号“げきマッハやろう”	
铃称号“じきとうりょう”	
レモングミ×3	
パイングミ×3	
ミックスグミ×3、スペシャルグミ×3	
レッドセージ×2	
レッドラベンダー×2	
レッドベルベーヌ×2	
レッドカモミール×2	
レッドバジル×2	
スペシャルグミ×3	

关于二周目

看完片尾曲后存档，之后就可以进行二周目游戏了。二周目继承勋章、战斗指南书、已开启的密码以及增加“UNKNOWN”难度，另外还可以通过消耗GRADE点数来换取更多的继承要素。下面列出可以通过GRADE点数来继承的二周目要素。

ゲームクリアデータをセーブします
ここでセーブしたデータは、ゲームを最初から始めるデータになります。

また、これまでの戦闘で得たＧＲＡＤＥの合計を消費して、様々な特典を得ることができます

名称	消耗GRADE	用途
アイテム所持最大数99	400	持有品的数量上限由15变成99
アイテム引き継ぎ	500	继承除服装和贵重品之外所有的道具
ガルド引き継ぎ	1000	继承金钱
コレクタ图鉴引き继ぎ	10	继承物品图鉴，无法和コレクタ图鉴全开放共用
モンスター图鉴引き继ぎ	10	继承怪物图鉴，无法和モンスタ图鉴全开放共用
称号引き继ぎ	500	继承已取得的称号
料理引き继ぎ	100	继承已学会的料理和熟练度
レコード引き继ぎ	10	继承菜单画面中的レコード数据
LV引き继ぎ	350	继承男女主角的等级
コスチューム引继ぎ	1500	继承已取得的服装和服装的等级
パーティーキャラ引き继ぎ	500	继承所有的时空战士等级和技能
捕获モンスター引き继ぎ	300	继承已捕获魔物的等级
最大HP增加	500	最大HP变为正常的1.2倍，无法和最大HP减少共用
最大HP减少	10	最大HP变为正常的0.8倍，无法和最大HP增加共用
EBG上升率0.5倍	10	EBG的上升率变成正常值的0.5倍，无法和其他EBG上升系共用
EBG上升率1.2倍	1000	EBG的上升率变成正常值的1.2倍，无法和其他EBG上升系共用
EBG上升率2倍	3000	EBG的上升率变成正常值的2倍，无法和其他EBG上升系共用
获得经验值0.5倍	10	获得经验值变成正常值的0.5倍，无法和其他经验值获得系并用
获得经验值2倍	1000	获得经验值变成正常值的2倍，无法和其他经验值获得系并用
获得经验值10倍	3000	获得经验值变成正常值的10倍，无法和其他经验值获得系并用
テクニカルバトル	50	战斗基本经验值变成1，奖励经验值变成原来的5倍
获得ガルド2倍	600	战斗结束后获得的金钱变成正常值的2倍
获得GRADE2倍	3000	战斗结束后获得的GRADE点数变成正常值的2倍
获得CP2倍	1000	战斗结束后获得的CP变成正常值的2倍
アイテムドロップ率2倍	500	战斗结束后物品的掉落率变成正常值的2倍
スペシャルフラッグ	1500	可以让队伍的参战人数变成1人
パートナーフリー	1500	可对所有同伴使用双人操作技
フリーチェインパートナー	3000	双人操作技的回合限制和时间限制取消
8スロットスステム开放	1000	初期可以在“术技”栏里设置8个快捷键
オーバーブレイブ开放	500	初期最大EBG变成120%且可以使用OB，无法和オーバーブレイブ禁止共用
オーバーブレイブ禁止	10	初期最大EBG变成80%且OB使用不能，无法和オーバーブレイブ开放共用
フェイスチャット全开放	1000	可以在ナム孤岛观看所有的表情聊天
コレクタ图鉴全开放	10000	物品图鉴全开放，无法和コレクタ图鉴引き继ぎ共用
モンスタ图鉴全开放	10000	怪物图鉴全开房，无法和モンスター图鉴引き继ぎ共用
オールイン	18000	称号、料理、物品图鉴、怪物图鉴全开放
即死フラグ	1	全角色HP变成1，EBG上升率，获得经验值变成正常值的20倍

攻略流程

※流程中提到的木头宝箱需要完成支线任务04并拿到钥匙后才能打开。

エトスハウス

妖精艾特斯为了寻找自己的同伴四处奔波，最后累倒在荒野里，等她再次睁开双眼时发现自己在一间不大的屋子里，而屋子中央漂浮着两个婴儿，在一位名叫诺纶（ノルン）的人的拜托下，艾特斯担当起了两个婴儿的代理母亲，在悠闲地度过了13年之后，一个名叫阿尔贝特（アルベルト）的衣柜闯入了这一家三口的生活，并且还带来了两个孩子的换装士服装，于是双胞胎的冒险生活正式开始了。

剧情后获得服装“なりきり士”、“剑士”、“魔女っ娘”。

前往ヴァルハラ町。

ヴァルハラ町

冒险的第一步就是踏出家门来到附近的小镇，不过逛了一圈之后发现这个和平的时代根本就没有需要帮助的人。就在迪奥心灰意冷之时，一声尖叫引起了大家的注意，魔兽！和平的小镇居然会有魔兽出现，而且一只胖乎乎的动物正被魔兽追赶，为了保护村子的和平，迪奥和梅尔毫不犹豫地使用了换装士的能力。虽然成功解决掉了突如其来的魔兽，但整个小镇却因为这场战斗产生了虹轮现象，而据说这个现象是由于过度使用魔法造成的，这让变装为魔法师的梅尔深受打击。

前往左边的道具店学习购买道具。

返回入口处，剧情后开始教学战斗。

前往きらめきの塔。

きらめきの塔

在某位专家的指点下，大家来到了魔女的所在地，之前被魔兽追赶的动物好像对双胞胎很有好感，也跟着过来了，在见识了这小家伙的实力后，大家决定让它同行。在塔顶干掉一个机器人后，传说中的魔女终于现身了，不过她可不是什么魔女，而是《幻想传说》里打败达奥斯（ダオス）的英雄之一——阿琪（アーチェ）。既然是英雄，那小镇的虹轮现象自然也不是她的作为了。虽然目前还不了解虹轮发生的真正原因，但阿琪却告诉了大家消除这一现象的方法，那就是找到四大精灵。



入口触发剧情后クルール加入队伍。

塔顶发生BOSS战。

返回エトスハウス里屋利用“太阳の絵”来到AC.4203时代。

BOSS战 ミラクルD・X

这个机器人的出招间隔时间长，普通攻击威力不大，大威力攻击蓄力时间又比较长，防御或躲避起来没有压力。需要注意的是机器人在空中的招式，空中蓄力后落地冲撞这招速度较快，威力也比较大，看到机器人跳起后优先防御。HP削减到一定程度时还会追加一招变大后发射激光，不过多余的动作太多，躲避起来不难。胜利后获得服装“ハンター”和“シスター”。

宝箱一览

2层：アップルグミ×3、500G

3层：オレンジグミ×3、スペクタクルズ×3、レザーメイル、ボウイナイフ

4层：トイボックス、700G、レザーブーツ、ライフボトル×2、ピヨハン、ポイズンチャーム、セフィラ

5层：キュアボトル×3、マント、ライフボトル、ローブ、レザーガントレット、アイヴォリー（木头宝箱）、キッチンミトン、オールディバイド、(c)レッドカード

最上层：リボン

ユークリッド村

通过奇怪的画像，众人来到了200年前的世界，在这附近的村子里遇到了时空战士之一的库拉斯（クラース）博士，不过他们来得不是时候，博士由于关于精灵的论文被烧而失去了干劲，看来只有将精灵带到博士面前才能让他恢复精神了。

前往ユークリッド村，途中遇到厨师，剧情后学会料理。

在右上的房间找到クラース。

前往热砂の洞窟。



宝箱一览

オレンジグミ×2、500G、ファイアマント、アクアマリン（木头宝箱）

热砂の洞窟

精灵的实力果然很强，两人加一兽花了很大力气才勉强获胜。不过由于双胞胎没有契约戒指，就算完成了精灵的试炼也无法让它同行。就在大家一筹莫展之时，一位快要虚脱的女性蹒跚地来到了火精灵面前，一问之下才得知原来她是库拉斯博士的助手，为了让库拉斯恢复精神前来和精灵签订契约，不过在这种状态下再挑战火精灵肯定不现实了，于是双胞胎接过契约戒指，完成了契约的签订。



进入1层右下的入口。

在地下3层的蓝色宝箱里拿到“火焰戒指”，按下□键可喷射火焰，今后迷宫里大部分机关的开启需要用到这个功能。

使用火焰打开1层墙上的机关，进入左边的入口。

在地下2层的蓝色宝箱里找到“熔岩のカギ”。

返回1层往上走，使用“熔岩のカギ”开门。

使用火焰打倒柱子搭路，之后进行BOSS战。



BOSS战 イフリート

比较有难度的一场BOSS战，火焰喷射攻击不但具穿透属性，而且攻击判定也不止一次，近战职业比较吃亏，如果不使用远程职业来战斗就一定要多防御。在地上放出火柱这招需要咏唱，可提前做好防御准备，火柱过后不要急着进攻，头上还会掉落火球，等防御住火球后再开始攻击。HP不多时会追加多重火球攻击，发射的火球数量多而且威力大，此时一定不要贪刀，及时防御住，否则血会掉得很快的。战斗结束后获得服装"斧战士"和"ランシア"。



宝箱一览

1层：シーフ（服装）、レザーマント、赤精石×3
地下1层：ファイアマント、フェザーローブ、ホワイトミトン、1000G、溶岩のカギ
地下2层：ライフボトル、キュアボトル×2、ベレット、レザーガード、クレインクイン
地下3层：ランドセプター、オレンジグミ×3 、ソーサラーリング
最深部：黑檀（木头宝箱）、イフリート



ユークリッド村

众人将女助手带回库拉斯博士的住所，得知梅尔一行和女助手都为了自己去寻找精灵，内疚的库拉斯总算是从论文被烧的打击中恢复过来，虽然没有答应将契约戒指借给梅尔，但为了报答梅尔一行的救命之恩，他决定帮助大家去找瓦尔哈拉村（ヴァルハラ村）的学者寻找其他方法。



来到ユークリッド村クラース的房间触发剧情，之后クラース加入队伍。



ヴァルハラ村

这个时代的瓦尔哈拉是一个荒芜的村落，村民们甚至都吃不饱饭。很快，库拉斯就找到了他所说的同伴，原来这个人之前就已经和大家有过一面之缘了，就是之前在库拉斯房门前自称是库拉斯朋友的人。这个名叫巴吉鲁的人非常热心，在了解了大致情况后，爽快地将可以吸收精灵晶核的元素之壶送给了大家。

- 前往ヴァルハラ村。
- 与桥边的小孩对话。
- 往上走，剧情后获得元素之壶和火精灵的晶核。



ローンヴァレイ

在寻找风精灵的途中，库拉斯的熟人隆德莉奈（ロンドリーネ）加入了队伍，虽然名义上说是帮助大家寻找精灵，但实际上这个开朗女孩心中藏着一个不为人知的秘密。而她本身的行动也是让人惊讶，居然想传送到魔王达奥斯（ダオス）的时代并亲手打败他。当然就目前而言还是挺不错的，至少战斗力增加了。

- 前往ローンヴァレイ，剧情后ロンドリーネ加入队伍。
- 通过谷B来到洞窟地下1层。
- 通过绳子来到地下2层西。
- 用火焰打碎中央挡路的石壁，然后往右走。
- 通过绳子来到地下1层，进入下面的入口。
- 进入最右边的入口来到最深部进行BOSS战。

BOSS战 シルフ

两只精灵会交替使用不同的技能进行攻击，集中攻击其中一只是上策。风属性的各种魔法范围较大，躲避起来比较困难，因此队伍里一定要有一个强力的回复职业。只要搞定了其中一只精灵，剩下的也就没什么难度了。战斗结束后获得服装"ガンナー"和"スカラー"。

宝箱一览

谷A：侍（服装）、格斗家（服装）、アイアンサレット
谷B：ダークボトル、ディネイボトル、チェインガード、コルセスカ
地下1层：ヒールマーク、アイアンメイル、アメジスト（木头宝箱）、プチフェイク
地下2层西：ウィンドマント、バルディッシュ、チェインガントレット
地下2层东：メッシュブーツ、ベアナックル、ドリームフランジ、绿精石×3
最深部：ブリティミトン、シルフ



精灵の洞窟

刚刚来到土之精灵的领地，双胞胎的代理母亲——妖精艾特斯就被狂暴的土之精灵给掳走了。一路追赶土精灵的途中，隆德莉奈的一些举动让人十分在意，她胸前的戒指似乎闪耀着奇异的光芒，不过遗憾的是她目前还没有打算和大家分享这个秘密。在洞窟最深处终于找到并打败了土精灵，虽然没有调查出土精灵狂暴的原因，但好在艾特斯也平安无恙，众人就没有继续深究。

- 进入洞窟后触发剧情。
- 该迷宫没有分支路线，在地下4层发生战斗，一定时间后自动结束战斗。
- 在最深部发生BOSS战。

BOSS战 ノーム

土精灵难度不高，不过它的钻地很讨厌，使用后很可能瞬间就跑到离玩家很远的地方，因此一旦抓住机会就要多砍上几刀。HP削减到一定程度时会增加发射导弹，攻击力较高，但并不致命，HP越少，土精灵遁地的频率就越高，因此想要干掉这个BOSS还得花点时间。战斗结束后获得服装"白银剑士"和"ウィッチ"。

宝箱一览

1层：フェンサー（服装）、アースマント、ミックスグミ×3、ストーンチャーム、オサフネ

地下2层：シルバークローク

地下3层：黄精石×3、キューティミトン

地下4层南：アーメットヘルム

地下4层北：マインドクライ、アークウイバス、アイアンブレス

最深部：スプリントメイル、ブロンズサークレット、プチフェイク、（c）Dの雕像、ノーム

ヴァルハラ村

最后一只水精灵在浸食洞，不过想进入这里需要得到国王的批准，于是库拉斯只好再次拜托好朋友兼热心的魔法研究员巴吉鲁。对方依旧爽快地答应帮忙，不过当他提到自己的梦想时却深深触动了双胞胎的心。两人从出生到现在，一直生活在无忧无虑的环境中，根本没有所谓的梦想，他们甚至连自己的身世都不知道。刚刚踏出生活了13年的屋子，就遇到了虹轮事件，也许目前两人的梦想就是尽快解决虹轮现象，让小镇恢复原貌吧。

前往ヴァルハラ村找到バジル。

靠近村里三对头上有对话框的人触发剧情。

剧情后前往浸食洞。

浸食洞

在完成了与水精灵的战斗后，总算是将四大精灵的力量都拿到手了，不过此时隆德莉奈胸前的戒指开始发出耀眼的光芒，原来她是为了收集和精灵战斗时释放的能量才跟着大家一起战斗的，而这些蓄积起来的能量自然是用来进行时空传送，目的只有一个——前往达奥斯的时代。

从右边的入口来到地下2层。

在左下角使用火焰开启机关。

返回入口处，往左下走来到地下1层，对着宝箱后面闪光的地方使用火焰打开机关。

进入地下2层左上角的入口。

进入地下3层右下的入口。

拿到技能书后使用火焰打开机关。

进入地下3层上方的入口来到最深部，打开离记录点较近的开关。

进入地下3层左下的入口并打开这里的开关。

返回最深部打开离记录点较远的开关后进入BOSS战。

BOSS战 ウンディーネ

这个BOSS会带一只杂兵出场，优先解决掉杂兵后再全力对付水精灵。水精灵大多使用魔法攻击，攻击范围广并且攻击力也很可观，不过这些技能需要咏唱的时间都比较长，可抓住机会猛砍BOSS，争取打断其咏唱。战斗结束后获得服装“ランサー”和“骑士”。

宝箱一览

入口：ミックスグミ×3、ラピスブレス、水精石×3、ニンブルレイピア

地下1层：ブレストプレート、プチフェイク

地下2层：チェインブーツ、ウォーターマント、ローレル、ブルーリボン、スケイルガントレット

地下3层：アキュラスイ、シルバーミトン、ストーンチャーム

地下4层右侧：スチールヘルム、跳跃のスキル书

地下4层左侧：オパール（木头宝箱）、ブレストガード

最深部：ホーリィマーク、ウンディーネ

エトスハウス

完成了精灵的收集任务后，双胞胎赶紧返回自己的时代，不过随着虹轮逐渐变大，仅靠晶体的能量已经无法进行消除了。就在两人垂头丧气之时，魔王达奥斯突然出现并向两人发出了攻击，好在危机时刻诺纶及时现身并斥退了达奥斯。双胞胎终于见到了疑似自己母亲的人，不过最终的结果却让人大失所望，虽然诺纶一直暗中保护着双胞胎，但实际上并不是他们的母亲。不过短暂的相聚也并不是一无所获，双胞胎从诺纶那里拿到了一幅可前往100年前的图画，也许在那个时代可以找到消除虹轮现象的方法。



返回エトスハウス，利用“似颜绘”返回AC.4408时代。

前往ヴァルハラ町触发剧情。

前往オリーブヴィレッジ，在上方两个房子之间找到知情者。

回到エトスハウス触发剧情。

利用“星の绘”来到AC.4306时代。

トーティス村

这里是时空战士克雷斯（クレス）和敏特（ミント）的时代，对这几位打败魔王达奥斯的英雄，迪奥一直都非常崇拜，正好诺纶也拜托两人将达奥斯进行时空旅行的事告诉克雷斯，于是迪奥迫不及待地来到了托蒂斯村。但理想往往和现实背道而驰，两人不但没有见到忙于战前准备的克雷斯，连在教堂工作的敏特也被排着长龙的村民给阻断了道路。正在两人郁闷之时，克雷斯的好友切斯塔（チェスター）将两人带到了道场里，在听过了两人来这里的目的后，主动要求带二人去找马库斯威尔（マクスウェル）询问消除虹轮的方法。





来到トーティス村，与教堂前排队的人群和左上角守在门口的人对话分别触发剧情。

和左上角守在门口的チェスター对话。

チェスター加入队伍后前往モーリア坑道。



モーリア坑道

切斯塔不但热心，也是一个好猎手，在他的教导下，迪奥学会了捕捉魔兽的能力。在迷宫的最深处见到了马库斯威尔，不过根据这个老爷子所说，想要发挥出精灵的力量，就必须提升自身的力量，虽然强行提升力量是一件危险的事，不过为了弥补自己的过失，双胞胎毅然决定冒险尝试。这老爷子的实力果然强劲，要不是手下留情，双胞胎估计都见不到明天的太阳了。



剧情战斗后获得服装“魔物使い”，完成教学战斗后获得道具“孤高のリング”，在菜单画面里对参战角色按START键可阻止角色参战，最多可控制到只让两人参加战斗。

拉动左上的机关后进入右边的入口。

地下2层拉动左边的机关开门。

地下3层拉动右上的机关开门。

地下4层南侧用火焰点燃通路旁的烛台。

地下4层北侧左边按照“上下上下左右左右”的顺序踩地上的按钮。

地下9层触发剧情后前往右上踩地面的机关开门。

地下10层先进入左边的传送点，根据墙上木板的提示将对应的精灵晶核放到指定的机关上。

成功放置晶核后从地下10层右边的传送点来到BOSS战的地点。

BOSS战 マクスウェル

这场战斗出战角色固定为男女主角，因此一定要保证其中一人是回复职业。BOSS会使用各种属性的魔法，威力不算高，不过躲避起来比较困难，抓住其咏唱的机会猛攻。HP削减到一定程度时会召唤四精灵，这招攻击范围广，攻击力高，攻击判定数也很高，如果不提前防御，近距离有被秒杀的危险。战斗结束后获得服装“グラップラー”和“重战士”。完成战斗后会进入OB的教学战斗，完成教学战斗后开启OB模式。

宝箱一览

地下1层：レモングミ×3

地下2层：パイングミ×3、绿精石×3、ペネトレイター（服装）

地下3层：クジグミ、水精石×3

地下4层南：ソウルフォージ、シルバーヘルム

地下4层北：ラブリィミトン、黄精石×3

地下9层：フィッティングマント×3、2500G、ディヴァインロッド、ミスリルクローク、セージ

地下10层：シルバーブレス

最深部：フレアウェポン、コテツ、赤精石×3、(c)Bの雕像、捕获ロープ・一口、シルバーロープ、(c)ブラックカード 、ラベンダー



トーティス村

经过能力提升后，迪奥和梅尔拖着疲惫的身体返回了托蒂斯村，不过刚好遇到了克雷斯回村子整顿部队，崇拜英雄的迪奥一下子又恢复了精力。在和克雷斯交流以及交战后，这位时空战士认同了迪奥的实力，同时也答应了迪奥同行讨伐暴力集团的要求，而梅尔也在敏特的指导下进一步提高了自己的魔法实力和治疗能力。虽然克雷斯的部队里有着各种不满和消极的声音，但最终讨伐任务还是顺利地进行了下去。在正式进行讨伐前，迪奥向克雷斯说起了魔王达奥斯的事，不过克雷斯的反应却出人意料，虽然两人处于敌对的关系，但似乎克雷斯并不憎恨这个魔王。

返回トーティス村，剧情后到教堂与ミント对话。

道场门口与クレス对话后进行单挑战，无论输赢都可以。

来到村子入口处与クレス对话后自动前往ヴァルハラ村。



ヴァルハラ村

终于到了发动总攻的时刻，干劲十足的迪奥过关斩将冲到了最前面，不过在面对暴力集团头领时却被他召唤出来的恶魔给打乱了脚步。就在迪奥和头领缠斗时，后续部队也赶到了现场，不过对方的头领依旧在恶魔的保护下逃离了现场。虽然收复了瓦尔哈拉村，但战役之后的迪奥却陷入了沉默中。很快，巡逻兵就带来了大量魔物出现的消息，并且确定了有人在森林深处打开了魔界之门。此时，本应该返回自己时代消除虹轮的迪奥却决定和克雷斯一起封印魔界之门，看出迪奥心思的梅尔这次意外地没有阻止他。

与クレス对话后向ヴァルハラ村发起进攻。

一路往上走即可。

完成一场杂兵战后触发剧情，之后前往12星座の塔。



12星座の塔



要想封印魔界之门，就必须借助月精灵的净化之力，于是众人来到12星座塔。刚进塔，就遇到了之前在莫利亚坑道那只被封印的妖精，之前被这只妖精否定了妖精身分的艾特斯原本就一直很在意这件事，如今再次遇到这妖精，艾特斯自然想问出个究竟，不过在两人相互推搡时，艾特斯将迪奥手中的精灵之壶给撞到了地上，不但用来盛放精灵晶核的容器被损坏了，而且四大精灵的晶核也不知飞到了什么地方。不过事已至此，埋怨也没有用，在克雷斯的安慰下，大家还是决定先找到月精灵。虽然途中再次被那只喋喋不休的妖精阻挠，但最终大家还是见到了月精灵。在月精灵的帮助下，敏特获得了封印魔界之门的力量，而关于飞走的精灵晶核也有了下落，接下来就要火速前往森林进行封印行动。



触发剧情后开始迷宫的流程。

每层的构造都一样，从中间的门进入即可来到下一层。

在第6层的通道处打倒伪月精灵。

在第12层遇到真月精灵，剧情后前往ユルト深林。

BOSS战 ルナ

这个BOSS依旧以魔法攻击为主，使用的魔法大多为光属性，攻击力和攻击范围都很可观，依旧是趁其咏唱时猛攻，争取破防后进行连击。HP削减到一定程度时会使用范围较大的光柱攻击，使用这招前地面会有比较明显的征兆，不过征兆的时间较短，有机会一定要躲开，实在躲不开也要防御住，否则会受到重创。战斗结束后获得服装"ストライカー"和"拳斗士"。

宝箱一览

2层：バード（服装）
3层：リフレクトクローク、魔物图鉴·兽类
4层：スペシフィック、グレネードガン
5层：ミスリルプレート、アクアウエポン、ポイズンチェック、バトルガントレット
6层：トワリングスティック、ファインベレット

スルト深林

聪明的头领早就在入口处设下了陷阱，幸亏切斯塔及时赶到才让众人脱离了危险。不过迪奥的异常举动却让众人非常担忧，最后梅尔说出了迪奥异常举动的原因，那是因为暴力组织的头领看上去很像他们之前遇到了那个全身心投入魔法研究的巴吉鲁，如此热心的人居然在100年后变成了一个十恶不赦的人，这让迪奥实在无法接受。在森林深处，大家终于追上了头领，而对方在迪奥的逼问下也露出了真面目，正如迪奥所想，这人正是巴吉鲁。不过还没等他说出不择手段的原因，他就被从门的另一端出现的恶魔给杀害了。



这个迷宫没有什么岔路，挡路的草丛可用火焰消除掉。

迷宫尽头需先完成几场杂兵战，之后进入BOSS战。

BOSS战 グレムリンレアー

这场战斗的难度不高，这只魔物没有什么强力的攻击技能，而且队伍中有强力的回复角色ミント和攻击角色クレス，敌人不起眼的伤害实在不够看。虽然敌人攻击力不够看，但动作很敏捷，经常当玩家还在出刀时，它就跑到玩家背后去了，因此一旦攻击命中后就要连一些威力大的特技一口气给予较多的伤害。HP削减到一定程度后会使用中级土属性魔法，头上的土块在形成时带吸力和攻击判定，被吸住了就老老实实防御吧，否则被打中还是很痛的。战斗结束后获得服装"トリックスター"和"マジックフェンサー"。

宝箱一览

入口：ケセラセラ、セージ、バジル、カクテルボトル、ライトガントレット、スルトマント
A区域：レモングミ×3、カモミール、ウォーリア（服装）、トライデント、ヘヴィブーツ
B区域：ミスリルガード、パイングミ×3、オークナイエン、ベルベーヌ、ハードボトル、クロスヘルム
最深部：シューター（服装）、ミセリコルデ、ゲイルスプレッド、ブラインドチェック、ラベンダー、ルビー（木头宝箱）

エトスハウス

一时无法接受巴吉鲁极端变化和死亡的迪奥回到了家里并将自己锁在了房间里，并且还声称不想再踏出房门半步。就在此时，蒙面男女突然出现并对梅尔发动了攻击，为了保护自己最亲的人，迪奥最终还是选择了走出房门，面对这个残酷的世界。但就在两人合力对付蒙面的其中一人时，另外一人已经将可以穿越时空的绘画给破坏了。



返回エトスハウス触发剧情，之后蒙面男女袭来，此战输赢都可以。

トーティス村

由于可穿越时空的画被破坏，双胞胎只有前往托蒂斯村向克雷斯询问穿越时空的方法，不过令两人惊喜的是，克雷斯一行不但找到了装精灵晶核的新容器，还从老爷子那里找回了失踪的四精灵的晶核，现在要做的就是前往古代都市返回自己的时代消除虹轮。

来到トーティス村，在道场里与时空战士对话，之后获得真・エレメンツポット，クレス、ミント、チェスター加入队伍。

前往超古代都市トール。

超古代都市トール

在这里，大家再次遇到了隆德莉奈，原来她因为穿越时空失败而来到了这里，正在寻找其他穿越时空办法的隆德莉奈自然又加入了双胞胎的队伍。在完成了守护在这里的光精灵的试炼后，大家获得了传送的许可。

往上走，在宝箱里拿到进入都市的道具。

剧情后ロンドリーネ加入队伍。

在コモンルーム先调查右下的宝箱，然后进入最右边的门拿到钥匙，最后进入左数第二个门。

在房间里进行BOSS战。

BOSS战 アスカ

在对付这个BOSS前先装上充足的对空技，光精灵以物理攻击为主，有不少突进技能，攻击力不低，还可以把人撞飞，突进后还可以拉开和玩家的距离，一举三得，因此一定要第一时间将其打落在地然后用连续技给予大伤害。HP削减到一定程度时会频繁使用"真·光翼闪"，此招为来回冲刺，速度快、攻击力高，命中时依旧可以将人撞飞，而且此招带多次攻击判定，一定要避免在角落被撞到。战斗结束后获得服装"セイジ"。

宝箱一览

地下1层：チェックリボン、フレアボトル×3、ジェザイル、ミラクルグミ
コモンルーム：剑豪（服装）、サンドスプレッド、ナイツフェンサー、シュバルツレーヴェ、リキュールボトル×3、4500G、ライトマント、ミラージュミトン、セルリアンローブ、リフレックス、パイングミ×3、魔物图鉴·昆虫类、コモンキー（关键道具）



忍者の里

双胞胎刚踏出古代都市，就被时空战士之一的铃带着一群忍者给绑架了。在误会澄清后，两人发现进行时空传送时出现了问题，这里并不是自己的时代。由于在绑架两人时并没有在意同行的艾特斯，于是铃和大家一起返回古代都市寻找艾特斯。不过遗憾的是，这里并没有艾特斯的踪影，而且这个地方由于电力的缺失，无法再次进行传送，必须找到雷精灵才能重新启动传送装置。于是双胞胎准备前往寻找雷精灵的帮助，即可为回家做好准备，也可以顺便寻找艾特斯的下落。

离开超古代都市トール时被绑架。

剧情后返回古代都市トール。

前往ムジョルニア洞窟



ムジョルニア洞窟



在和铃的交谈中，大家了解到这个时代的大致情况，由于魔界之王的入侵，这个世界大部分地方都充满了魔物，而铃和她的忍者部队以微薄的力量对抗着强大的魔王。在洞窟深处打败了这只说着奇怪语言的雷精灵后，梅尔从它的话中得知南方暗之神殿里发生了精灵骚动，联系到之前土精灵的狂暴，看来艾特斯很有可能在这个地方。

进入右边的入口。

在1层北侧使用火焰打开机关。

地下1层西侧踩右边的机关。

地下1层东侧触发剧情，之后在南侧下方开启机关，用火焰攻击电池可开门。

地下2层南侧先开起上面的开关，然后开启左侧的开关后用火焰攻击电池，趁电力没消失前迅速进入开启的门。

地下2层北侧从右到左一次攻击三堆电池，趁电力没消失前迅速进入开启的门。

最深处进行BOSS战。

BOSS战 ヴォルト

比较有难度的一战，这个BOSS有不少攻击范围和攻击力兼具的大范围攻击技能，切记不要让BOSS跑到人群中去了。HP削减到一定程度时还会使用几乎可以秒人的魔法“インデグニション”，因此复活药一定要备充足，想节约回复道具就多用防御吧。战斗结束后获得服装“调教士”和“セントバード”。

宝箱一览

入口：紫精石×3、シャクジョウ、3000G、ゴールドブレス、バトルブーツ、エルダークローク

1层北：エルダークローク

地下1层西：ライトニングトリガー

地下1层东：ヴェノム、ゴールドサークレット

地下1层南：捕获ロープ・ミニ、パラライチャーム

地下2层南：レモングミ×3、パナシーアボトル×3、忍刀菖蒲、ライフボトル×5、2000G

最深部：10000G、(c)Fの雕像、臆病者のスキル书（后两个宝箱需要アーチェ在队伍中）



暗の神殿

果然不出所料，大家在这里找到了被骚动的暗精灵绑架的艾特斯。找到了艾特斯，又有雷精灵可以发电，本应返回自己时代的双胞胎却选择了留下来，他们决定帮助铃打败这个时代的魔王。

进入暗の神殿后触发剧情，之后术技的快捷接键增加至8个。

此迷宫视野不好，但没有岔路。

地下5层踩亮左上和右下的开关，然后站在中间的机关上等待半分钟后开门。

BOSS战 シャドー

比之前的雷精灵好对付多了，虽然会使用降防魔法，但攻击手段不丰富的BOSS对我们造成的威胁并不大。HP削减到一定程度时会频繁使用隐身后瞬移到其中一名角色身后的攻击方式，这招对队伍中的回复职业压制较大，因此此战最好保证队伍中有两个人都能进行回复。战斗结束后获得服装“破坏战士”和“ハイウィッチ”。

宝箱一览

入口：ダークマント

地下3层南：フェジーライツ、ハードボトル×3、グリーンベレー、3000G

地下4层南：スペシフィック、マインドマーク、スペクタクルズ×3、黑精石×3、ライフボトル×3、鬼包丁

地下4层北：ナイトメアブーツ

地下5层南：魔物图鉴・鸟类、プラチナブレス、水银（木头宝箱）、ナイツアーマー、トリート

最深部：忍刀黑百合、モンク（服装）



忍者の里

虽然有了双胞胎的帮助，但依靠这点战力依旧无法对抗强大的魔界之王。这时，隆德莉奈毫不犹豫地使用了戒指的力量返回过去并找来了之前讨伐魔王达奥斯的时空战士们，如今所有时空战士再次齐聚一堂，加上双胞胎的力量，总算是有了和魔界之王战斗的资本了。

返回忍者の里触发剧情。

ロンドリーネ找来时空战士，之后所有时空战斗加入队伍。

前往ネルヴィの洞窟触发剧情。

前往トレントの森寻找精灵王。



トレントの森

由于魔界之王所在的洞窟充满了瘴气，于是众人只好先前往森林寻求精灵之王的帮助。一场苦战之后，大家总算是得到了精力之王的认可，不过以他的能力依旧无法消除整个世界瘴气，不过消除部分地区的瘴气还是能轻松完成的，在确认了魔界之王所在洞穴的瘴气完全消除后，最后的战斗也即将展开。



森林地图较大，A、B、C、D都是收集宝箱用，来到E区中央触发剧情。

往下走，经过F区后来到最深部进行BOSS战。

BOSS战 オリジン

不辱精灵王的称号，物理攻击和魔法攻击的威力都非常大，而且各种属性的高级魔法攻击范围相当大，一旦被卷入魔法的攻击范围很容易受到重创。因此此战的重点是保持回复职业和精灵王的距离，尽量不给精灵王冲入人群中使用魔法的机会。各种回复道具就不要吝啬了，实在不行就用OB模式来压制。战斗结束后获得服装"黄金剑士"和"甲骑士"。



宝箱一览

入口：グリーヴ、シールチャーム、1500G

A区：レモングミ×3、エルダーミトン、カクテルボトル×3、ブルーベルベーヌ、キュアボトル×3

B区：パイングミ、キティウォーリア（服装）、ハードボトル、アクアウェポン、ブルーラベンダー

C区：マジカルリボン、クレセント、パナシーアボトル×5

D区：ラベンダー、ライフボトル×3、ブルーカモミール、ブルーセージ、フレアスプレッド、2500G、レジストボトル×3

E区：ファランクス（服装）、フィッティングマント×5、フェイク、黒い服

F区：ドゥサンガ、ブルーバジル

最深部：エメラルドリング、ミスリルブレス



ネルヴィの洞窟

在精灵王的帮助下，不但清除了洞内的瘴气，艾特斯也得知了自己的真实身分——音之精灵，虽然不知什么原因失去了以前的记忆，不过作为双胞胎的代理母亲，这13年的经历已经让她非常满足了。魔界之王实力果然了得，就在它打算将瘴气布满整个世界时，克雷斯从暴力分子那里搜到的由巴吉鲁制造的全新精灵之壶对魔界之王发生了反应，最终这个不可一世的家伙被收进了壶中。



得到精灵王的加护后前往ネルヴィの洞窟。

分支路线关系到宝箱的收集，走哪边都可以。

地下9层需要用火焰打落高处道路的石头堵住下方道路的沼气并搭路。

最深部进行BOSS战。

BOSS战 魔王プルート

对付这个BOSS建议让男主角换成弓术系的**ストライカー**职业，不但可以控制距离免受伤害，还能通过属性克制对魔王造成可观的伤害，也很容易在BOSS咏唱时造成破防效果，十分好用。魔王比较厉害的招式是召唤出大批鬼火进行攻击，鬼火带贯通属性，而且数量众多，就算防御也会损失不少HP，能躲尽量躲。战斗结束后获得服装"**スナイパー**"和"拳圣"。

宝箱一览

入口：ミラクルグミ×3、ポイズンチェック

地下2层东：パナアシーアボトル×3、注射器、ライフボトル×3、レイバーイオニス

地下2层西：テクニカルリング、レモングミ×5、ミスティマーク

地下3层：オーバーロード、スピードボトル×2、パイングミ×3、きさらぎ、マジックボトル×2

地下5层：ホーリィソード、5000G、アタックシンボル

地下6层右：レジストボトル×2

地下6层左：ホークアイ（服装）

宝物库：ブルーキャンドル、パワーウェポン、シュバルツレーヴェ、トリート、ストーンチェック、スペシフィック、7000G

地下9层：ミスリルガントレット、ラビットシンボル、战姬（服装）、ライフボトル×2、魔物图鉴・不定形类、ミラクルグミ×2

最深部：ミスリルヘルム

ヴァルハラ町

成功拯救了这个时代的世界后，双胞胎也准备返回自己的时代了，而时空战士们也决定同行。在四大精灵以及艾特斯的共同努力下，虹轮现象终于被消除，而发生这一现象的原因是因为魔兵器的使用，这也让内疚了多时的梅尔松了一口气。不过正当大家为解决了虹轮而高兴时，魔王达奥斯突然出现，并在此对双胞胎发起了攻击。在时空战士们的帮助下，总算是打败了达奥斯，从隆德莉奈的表现来看，她和达奥斯的关系不浅。不过整个事件也就到此为止了，虹轮被消除，魔王也再一次被打倒，世界再度迎来了宁静与和平，大家也都各自回到自己的时代，而双胞胎也返回了自己的小屋过起了与世无争的生活。

解决掉魔王后前往超古代都市トール，通过内部的装置传送回AC.4408时代。

前往ヴァルハラ町触发剧情后与ダオス进行战斗。

战斗结束后欣赏伪ED后保存记录。

BOSS战 ダオス

这场战斗**ロンドリーネ**必定出场，如果之前没有用过她，记得及时给她换上装备。**ダオス**的攻击手段不算丰富，威力较大的招式有原地发射激光这一招，带贯通属性并且攻击距离较远，但这招并不致命，只要等回复职业缓过气来个全体回复就解除危险了。



焰王の楔

不过宁静的日子并没有持续多久，就在一家三口享受安宁的日子时，许久未出现的蒙面男女在此出现，并打算将双胞胎二人引进未知的暗黑时代。虽然两人知道这是个陷阱，但也许只有在这里才能了解到自己的身世，才能让不平凡的旅途走到尽头。来到这个时代后，魔王达奥斯再度出现，不过这次他并没有出手干预双胞胎的行动，反而为两人指明了前进的道路。在焰王的所在地平息了火焰之王的愤怒后，打听到了蒙面男女的消息，之后一行人尾随而至来到了冰狼王的地盘。

剧情后可前往其他时空战士的时代找到他们并让他们加入队伍

利用"云の绘"来到暗黑时空。

前往焰王の楔。

往右走进入B区域，注意踩到岩浆会损血。

在第5层需要解决掉地图上可见的白色魔物，一共四只，房间里有三只，地图下方有一只，解决完后最左边的门解除封印。

最深处进行BOSS战。

BOSS战 フラムベルク

BOSS以火属性魔法和特技攻击为主，上级火魔法咏唱的时间不短，虽然威力和范围很大，但是可以提前判断火球的落点进行躲避，因此威胁不大。直线范围的火焰喷射带贯通属性，威力也不小，出招速度很快，有机会一定要防御住。HP削减到一定程度时会追加一招把刀扔出去的招式，出招快攻击力高，而且从这个BOSS开始会和玩家一样爆气进入OB模式，因此看到敌人爆气后尽量选择全程防御撑过这一段"疯狂时期"。战斗结束后获得服装"マスカレイド"和"トルヴェール"。

宝箱一览

1层：キュアボトル×3、シルバーハット、スルトマント、コンバットブーツ、2000G、パイングミ×3

2层A：トランスフィクション、4000G、ミラクルグミ×3、パラライチェック、ライフボトル×3

3层A：フェイク、レアメイル、レモングミ×3、1500G

4层A：パナシーアボトル×2、ベルベーヌ、エウロス、スピードボトル×2

2层B：アタックシンボル

3层B：5000G、ミラクルグミ×3、マサムネ、炎のリング

4层B：ライフボトル×3、(c)ホワイトカード、サーペンタイン、ロイヤルフェンサー（服装）

5层：フラムファング

冰狼王の礎



在冰狼王所在的洞窟里，大家再一次碰到了隆德莉奈，看来她还没有放弃追赶达奥斯的脚步。在迷宫的深处终于追上了蒙面男女，不过对方已经抢先拿到了素材，就在迪奥准备动手时，一阵光闪过，迪奥也和先前的梅尔一样陷入了幻觉。幻觉中，自己变成了一个被将军抚养的失去了双亲的孤儿，一切都是那么真实，就像是曾经发生过的事一样。



进入冰狼王の礎后触发剧情，之后ロンドリーネ加入队伍。

地下3层触发剧情，然后通过西北区域来到地下5层。

从中间的门进去打开里面的机关后打开地下4层之前不能通过的门。

从上方的入口来到最深处进行BOSS战。

BOSS战 フェンビースト

比较简单的战斗，BOSS攻击招式不多，威力大的只有一招抓取技，不过攻击对象是单人，威胁不大。其余的翻滚攻击、冰之吐息等威力都不高，攻击范围也不算大，就算爆气了都可以和它硬拼。战斗结束后获得服装"剑帝"和"バトルマスター"。



宝箱一览

1层～地下1层：レモングミ×3、ストーンチェック、アイスコフィン（BOSS战后）

地下1层～地下2层：ライフボトル×2、2500G、エーギルマント

地下3层东南：ローレル、水のリング

地下3层西南：アークセイジ（服装）、プロテクトリング、ライフボトル×3、スペルボトル×2

地下3层东北：レアガントレット、4000G、パイングミ×3

地下3层西北：ダイヤナックル

地下4层南：3000G、ミラクルグミ×2、アクアスプレッド、隐秘（服装）

地下5层：ウルティメラシエ、パナシーアボトル×2、ロイヤルガード、トパーズ（木头宝箱）、アクアディンゲン

地下4层最深部：パイングミ×3、クジグミ

ウェーランド平原



在前进的途中，隆德莉奈将她和达奥斯一起相处的往事告诉了大家，原本十分温柔的达奥斯之所以变得如此专横，原因都是为了自己的国家，自己的信念，这就和为了研究魔法而误入歧途的巴吉鲁是一样的。打败镇守在此地的魔物后，迪奥再次陷入幻觉，在此次的画面里，收养自己的将军因为一场意外而丧命，迪奥所扮演的这个失去了双亲的孤儿则将所有的怨恨归结于战争，为了完成将军的遗志，这个名叫迪奥斯的男子起身前往一个名叫魔科学研究窟的地方。



前往ウェーランド平原

看似复杂的地图，其实只要往右上方向前进即可，途中挡路的草丛可以用火焰烧毁。

最深部右侧进行BOSS战。

BOSS战 イシュラント

依旧是比较简单的一战，BOSS跳起后落地攻击可将人击飞，不过威力不大，吐息攻击依旧不痛不痒没有威胁。HP削减到一定程度时会追加一招在自身周围放出多次攻击判定的火墙，这招攻击力很高，但是使用前有前兆，可看准时机及时躲开。战斗结束后获得服装"ビショップ"。

宝箱一览

南侧A：风のリング、ウィザーズケイン、レッドカモミール

南侧B：ミラクルグミ、ライフボトル×2

南侧C：フォルセティマント、レッドベルベーヌ、ミラージュクローク

北侧A：魔物图鉴·龙类、パイングミ×3、レッドセージ、3000、ドラグーン（服装）、サファイア（木头宝箱）

北侧B：ビーストウォーリア（服装）、ミスリルミトン、レッドラベンダー

北侧C：レッドバジル、ウィザーズハット、ダイヤシエル、捕获ロープ·井、スリープチェック

最深部：ブレイブシンボル、レッドカモミール、魔操士（服装）、紫电



ロキ魔科学研究窟

很快，大家便找到了在迪奥幻觉中提到的这个地方，不过这里已是破烂不堪，在最深处甚至还遭遇到了由怨念集结而成的魔物。在这里，梅尔再度陷入了幻觉，她所扮演的角色梅尔缇娅在被将军收留后就一直从事着魔科学的研究，第一次感受到家庭温暖的梅尔缇娅早已把将军当成了自己的亲人。



入口处的房间里调查坟墓会进入战斗。

地下5层用火焰点燃左侧的烛台。

地下7层入口处点燃烛台。

地下11层左侧点燃烛台。

地下12层下方点燃烛台。

点燃全部4个烛台后，入口处通往？？？区域的门解锁。

最深处进行BOSS战。

BOSS战 ジェストーナ

此战有点难度，这个BOSS不但会使用各种大威力地属性魔法，而且还会使用攻击范围为全屏的"大地の怒"，如果不防御会被震翻在地，因此看到BOSS起跳后就要果断防御。HP削减到一定程度时会追加一招冲刺攻击，此招威力相当高，而且攻击范围几乎为全屏，尽量防御住减少回复职业的压力。BOSS爆气后一定要以防守为主，否则被连续几次冲刺攻击就倒地不起了。

宝箱一览

地下2层：3000G、ダイヤナックル

地下5层：ペトロネル、リフレクトリング、スペシャルグミ

地下6层：シルフィブルーム、ライフボトル×3、1000G、レアプレート、ゴシックブーツ

地下7层：アワーグラス、エンジェルブレス、ホーリィシンボル、レモングミ×2、ユニコーンホーン

地下8层：トールマント

地下11层：ミラクルグミ×2、2000G、レーザーブレード、ブルーラベンダー、シールチェック、マジックボトル×3

地下12层：オールディバイド、圣骑士（服装）、雷のリング、ブルーベルベーヌ、ブルーカモミール

？？？区域：バキュラ×2、忍头、(c)グリーンカード（全是蓝色宝箱）



グリトニル山岳

这里是一片灰白的世界，就像是被吸干精气的尸体一般让人感到害怕。在山顶，迪奥和梅尔再度陷入了幻觉，就在梅尔所扮演的角色还在测试魔兵器时，迪奥斯匆匆赶到了现场，并带来了将军死亡的消息，愤怒的迪奥斯不顾后果地启动了还没测试完毕的魔兵器，一阵强光闪过，整个世界安静了，而将军拼命想要保护的地方变成了一片灰白，整个世界的能量都被这一次攻击所耗尽。

进入グリトニル山岳后，从下层B往左走，用火焰攻击墙壁（地图上可见的通路的地方）发现入口，这个迷宫有裂痕的墙壁可用火焰打碎，里面藏有宝箱。

从下层E进入左上的入口来到上层C，触发剧情。

继续前进来到山顶进行BOSS战。

BOSS战 ビッグアイ

以魔法攻击为主的敌人，各种属性的魔法威力不俗，尽量在其咏唱时打断。其中有一招瞬移后发射激光，这招的速度较快，而且BOSS瞬移的地点是无法预判的，不过瞬移后我们可以根据其面朝的方向来选择行动方式。虽然各种招式的威力较大，但攻击并不频繁，因此对付起来压力不大。

宝箱一览

下层A：スターブレスレット、レモングミ×、スペルボトル×2、紫精石×3

下层B：フレイヤマント、4000G、ライフボトル×、パイングミ×3、スピードボトル×2、レアヘルム

下层C：黑精石×、2000G、オレンジグミ×2、地のリング、リキュールボトル×5、デュナミス、パナシーアボトル×2

下层D：ピジョンブラッド、レジストボトル×2、トリート×2、5000G、忍刀地樱、ミラクルグミ×2

下层E：タスクフォース、ハードボトル×2、ホーリィボトル×3、フェイク

上层A：ナイツローブ、フレアボトル×2、3000G、レモングミ×2、白精石×3

上层B：マジックボトル×2、ブルーバジル、ヤサカニノマガタマ、キュアボトル×5

上层C：10000G、スペシャルグミ、スペクタクルズ×5、サードニックス（木头宝箱）、クジグミ、ブラインドチェック

山顶：ミスティシンボル



ダオス城

经历过多次的幻觉后，双胞胎总算是明白了事情的缘由，原来自己就是因毁灭了整个世界但将一切原因都归结于战争的迪奥斯和梅尔缇娅的转世，是诺纶为了让两人认清自己的罪恶而进行的轮回的试炼。虽然毁灭世界的不是自己，但是意识到自己是转世之身后，两人决定到达奥斯的所在地解决多年来的恩怨。



进入ダオス城后往上走，用火焰攻击尽头的机关，然后从右边的入口进入。

在8层消灭南侧和北侧攻击4只地图上可见的魔物后，南侧最左边的门开锁，里面要面对难度不高的中BOSSシルバーバーグ。

从11层西侧往左下走来到11层南侧，攻击左侧的机关，然后返回西侧进入右上的门。

东侧一路前进来到18层。

在最深部进行BOSS二连战。

BOSS战 ダオス

由于是二连战，战前一定要准备好充足的回复道具，特别是复活药。这次的**ダオス**不但攻击力和HP比第一次对战时高出不少，而且还会爆气以及使用秘奥义，他的秘奥义攻击力很高，HP较低的回复职业很有可能被秒杀，因此一定要迅速救活回复职业，这样才能保证其他近战职业的生命安全。

第二场战斗难度会更高，变身后的**ダオス**刚开始和第一形态时的攻击方式差不多，HP削减到一定程度时追加新招式，其中跳到空中使用的"**リコールレーザー**"攻击力非常高，攻击判定数也很可观，一定要试着躲开或者防御。这一形态的秘奥义威力更强，秘奥义后赶紧复活回复职业依旧是首选。

宝箱一览

地下1层：アミュレット、レモングミ×3、パイングミ×3、アワーグラス、5000G、スペクタクルズ×3

1层：レアプロテクター、ライフボトル×3、エリクシール

5层：マインドシンボル、ミラクルグミ×2、パナシーアボトル×2、デスストローク

8层南：クジグミ×3、バルドルマント、5000G、ゴッドウェポン、スペシフィック×2、キュアボトル

8层北：6000G、Hガントレット

11层西：フィッティングマント×3、ガールフラグメン、ライフボトル×2、セントレイピア

11层南：ゲイボルグ、クイーンクローク、4000G、スペシャルグミ×3

11层东：クロノグラス、暗のリング

18层：エレメンタルリボン、(c)ブルーカード　、デモンズシール、ドゥームブレイド



审理の晶谷



在完成了所有的事情后，终于要面对最终的审判了，在这里，两人再次见到了蒙面男女，也就是迪奥斯与梅尔缇娅，不管谁对谁错，为了什么目的，自己与自己的战斗在所难免。最终，双胞胎借助换装士的力量战胜了自己的前身，不过随着迪奥斯与梅尔缇娅的消失，双胞胎也即将面临消失的最终结果，诺纶的双重审判相当残酷，无论双胞胎能否肃清自己过去的罪恶，最终都难逃一死，也许这就是毁掉一个星球，牺牲掉数十亿人性命需要付出的代价。

1. 用火焰开启入口处、地下2层西侧以及地下2层东侧的机关。
2. 无论走那边都能来到地下3层，进入有镜子的房间将奥换成斩刀系，梅尔换成魔术系的职业后调查镜子。
3. 通过第一の审理后将迪奥换成轰斧系，梅尔换成法术系职业后调查镜子。
4. 通过第二の审理后将迪奥换成兽操系，梅尔换成骑士系职业后调查镜子。
5. 在地下8层与ディオス、メルティア战斗。
6. 踩下地下8层地上的机关。
7. 返回第一の审理中央有很多宝箱的地方开启机关。
8. 从地下8层继续往前走，通过虚空空间后来到最深处与最终BOSS决战（可通过用火焰攻击浮在空中的文章改变道路来收集宝箱）。

BOSS战　ディオス、メルティア

ディオス的攻击招式非常华丽，在对付他时推荐先防御，等他在收招的空隙进行反击，这样才能把受到的伤害控制到最低；メルティア刚开始的攻势不怎么犀利，不过随着HP的减少，攻击频率和招式也开始发生变化，特别是当HP较低时会频繁使用一招类似浮游炮的攻击，此招连击数和攻击力都相当变态，因此在干掉ディオス之前，千万不要让メルティア损血过多，否则此战的难度就非常高了。ディオス的秘奥义不足为惧，不过メルティア的秘奥义为范围攻击，看到她爆气后就尽量远离她吧。

BOSS战2　ノルン

流程中的最后一场战斗了，依旧要连战两场，战前应该准备好足够的药品。第一个形态以魔法攻击为主，其中"アスティルベ"放出的带攻击判定的球体较多，伤害较高，尽量不给她出手的机会。这个形态的秘奥义攻击范围为自身周围，威力十分大，看到她爆气后一定要远离；第二形态的ノルン攻击招式非常丰富，会召唤精灵出来进行各种强力攻击，在没熟悉各种精灵的招式前先进行防御观察一段时间吧。"サテライトスオーム"这个技能附带停止效果，范围是BOSS本体左右两侧，因此在进攻时不要贪刀，否则中了异常状态就只有挨打的份了。秘奥义"因果报应"的威力比前一形态的秘奥义更强，与其保持距离是要点，有人倒地就要马上复活，随时保证场上所有成员都不处于死亡状态。

宝箱收集

入口：紫精石×2、バジル

地下2层西：レモングミ×3、カモミール、ミラクルグミ×3

地下2层东：ライフボトル×2、スピードボトル

地下3层：ヴォーダンマント、パイングミ×2、3000G、黄精石×2、ラビットシンボル

第一の审理：セージ、水精石×2、トリート、フィッティングマント×3、ラベンダー、ブラックオニキス、レッドラベンダー、スペシャルグミ×2、光のリング

第二の审理：エレメンタルクレスト、フィートシンボル、スペクタクルズ×5、ベルベーヌ

第三の审理：ブルーカモミール、マム・ベイン、绿精石×2、スペシフィック×2、オールディバイド、ブルーラベンダー

地下7层：7000G、黑精石×2、白精石×2

地下8层：ミラクルグミ×3

虚空空间A：スノウミトン、クジグミ×2、ブルーセージ、ライフボトル×3

虚空空间B：大理石（木头宝箱）、赤精石×2、グリムブーツ、エリクシール、ヴィリジアンローブ、ブラックボックス、ブルーベルベーヌ、フェアリィリング、かんなづき、捕获ロープ・大盛、ブルーバジル

虚空空间C：エルヴンマント、レジストリング、クロノグラス、スペクタクルズ×5

虚空空间D：ミラクルグミ×3、スペシャルグミ、オールディバイド



追忆の歪み（隐藏迷宫）

在二周目最后的迷宫里打倒ディオス和メルティア后前往AC.4408时代的ヴァルハラ町就会发生剧情，之后出现本作的隐藏迷宫"追忆の歪み"。隐藏迷宫里敌人等级都非常高，最低都在80级以上，因此想挑战隐藏迷宫的玩家建议在开始二周目时购买经验值10倍的能力，需要消耗3000点GRADE点数，大家可以在一周目时通过高连击来赚取GRADE点数。隐藏迷宫每层地图都是流程中城去过的迷宫的一部分，每层地图上都有可见的魔物，将所有可见魔物全部干掉后会出现红色的火焰和蓝色的传送点，调查红色的火焰可以获得金钱、装备、道具等，调查传送点会随机传送到下一层。每过几层都会有一场BOSS战，这里的BOSS通常都是可以捕获的，如果玩家的实力够强就换上捕兽系服装来应战吧。打倒光精灵和月精灵的组合后，再将地图上所有可见魔物清理干净会出现三个分支，分别对应三套BOSS连战，其中第三个分支需要在"UNKNOWN"难度下才会出现。完成全部三个分支的BOSS连战后，玩家将面对该迷宫里的最强敌人——クレス。打倒BOSS可以获得道具"贝壳"，收集的贝壳数量达到15个时，打倒クレス后会开启前往隐藏BOSS——クルールニグルム的传送点，不过这家伙的实力并不强，只是HP比较厚而已。贝壳属于消耗品，每消耗15个就可以挑战一次隐藏BOSS。需要注意的是，隐藏迷宫里没有记录点，因此在进入前要做好充分的准备，各种药品以及能在迷宫中换装的道具（フィッティングマント）都要备齐。



MUG

初音未来 女歌手计划 2nd

初音ミク Project Diva 2nd

SEGA	2010年7月29日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

提到PSP上最好玩的音乐游戏，前几年可能还会有人说只有《DJMAX》和《太鼓达人》，不过现在就还要算上《初音未来 女歌手计划》了。作为PSP上音乐游戏的后起之秀，《初音未来 女歌手计划》凭借着初音的超高人气以及优秀的游戏素质获得了玩家和媒体的一致好评。希望借由这次的攻略，能让更多的玩家领略到初音的魅力。

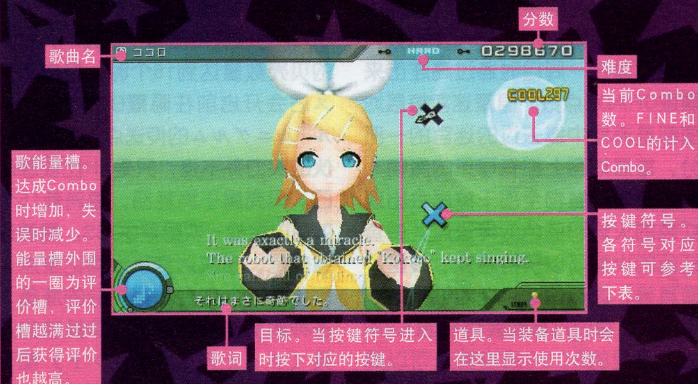
文 乌冬

节奏模式（リズムゲーム）

本作的主模式，是以各种初音成名歌曲并结合PV进行音乐游戏。本作中可选的乐曲和难度都有所增加，当完成了歌曲后就可获得DIVA点数，用来在商店里消费，另外完成歌曲的PV可以在DIVA房间里任意鉴赏。

玩法

游戏时，会不断有按键符号飘入画面中，玩家要做的就是当按键符号到达对应的黑色目标时按下对应的按键。根据按键的时机，分为COOL、FINE、SAFE、SAD、WOREST五种评价，其中COOL和FINE可以累积Combo，令歌能量槽增加，而SAD以下则会使歌能量槽减少，当歌能量槽为0时，歌曲就会以失败中断。



分数

歌曲名

难度

当前Combo数。FINE和COOL的计入Combo。

歌能量槽。达成Combo时增加，失误时减少。能量槽外围的一圈为评价槽，评价槽越满过过后获得评价也越高。

按键符号。各符号对应按键可参考下表。

歌词

目标。当按键符号进入时按下对应的按键。

道具。当装备道具时会在这里显示使用次数。

菜单画面解说

①歌曲条目

②DIVA点数

③歌曲完成率

④道具
表示设置的帮助道具，购入道具后可以在开始歌曲前按L键设置。

⑤歌曲信息
表示PV的预览图、等级以及分数等信息。



⑥难易度选择
选择歌曲后会表示该曲已开启的难易度。

符号说明

符号	对应按键
△	△/↑
○	○/→
×	×/↓
□	□/←
W△	△+↑
W○	○+→
W×	×+↓

符号	对应按键
W□	□+←
△—△	长按△/长按↑
○—○	长按○/长按→
×—×	长按×/长按↓
□—□	长按□/长按←

过关评价

歌曲完成后，系统会根据玩家的表现给出评价，评价由高到低分为，其中Standard以上为过关，其他都为挑战失败，各评价的达成条件如下。

Miss×Take	没有完成歌曲
Cheap	COOL或FINE的达成率在85%以下
Standard	COOL或FINE的达成率在85%以上
Great	COOL或FINE的达成率在95%以上
Excellent	COOL或FINE的达成率在97%以上
Perfect	COOL或FINE的达成率在100%

机会时间



每首歌的中途都有一个机会时间，如图所示，这时歌能量槽会消失，并且按键符号的轨迹会变为彩色。相比平时，机会时间里达成Combo时获得的分数增加，同时按键的评价不影响歌能量槽的增减，可以说是用来挑战高分和弥补之前过失的最好时机。

全歌曲出现条件

歌名	简单难度星数	普通难度星数	困难难度星数	极限难度星数	出现条件
Ievan Polkka	0	—	—	—	教学歌曲
ロミオとシンデレラ	2	3	6	7	初期歌曲
magnet	2	4	6	8	初期歌曲
爱言叶	1	3	5	7	初期歌曲
サウンド	2	4	5	8	初期歌曲
ココロ	1	3	5	7	《ロミオとシンデレラ》完成
Packaged	1	3	5	6	《magnet》完成
右肩の蝶	1	4	6	8	《爱言叶》完成
マージナル	2	5	6	8	《サウンド》完成
The secret garden	1	3	5	6	《ココロ》完成
Just Be Friends	2	4	6	8	《packaged》完成
ストロボナイツ	2	4	5	6	《右肩の蝶》完成
クローバー・クラブ	1	3	5	7	《マージナル》完成
from Y to Y	2	4	6	8	《The secret garden》完成
ラブリスト更新中?	2	3	6	7	《Just Be Friends》完成
Yellow	2	3	5	7	《ストロボナイツ》完成
いのちの歌	1	3	4	6	《クローバー・クラブ》完成
Change me	1	3	5	7	《from Y to Y》完成
ぽっぴっぽー	2	4	6	8	《ラブリスト更新中》完成
カンタレラ	1	4	6	8	《Yellow》完成
初めての恋が終わる时	1	4	6	8	《いのちの歌》完成
荒野と森と魔法の歌	1	3	5	6	《Change me》完成
Dear cocoa girls	1	3	5	7	《ぽっぴっぽー》完成
巨大少女	1	3	5	7	《カンタレラ》完成
Dear	1	3	5	7	《初めての恋が终わる时》完成
ジェミニ	1	3	5	7	《荒野と森と魔法の歌》完成
VOiCE –DIVA MIX–	1	3	5	7	《Dear cocoa girls》完成
ワールドイズマイン	1	3	5	7	《巨大少女》完成
ミラクルペイント	2	3	4	7	《Dear》完成
moon	2	3	5	7	《ジェミニ》完成
天鹅绒アラベスク	2	3	5	7	《VOiCE –DIVA MIX–》完成
Innocence	1	3	5	7	《ワールドイズマイン》完成
炉心融解	2	4	6	8	《ミラクルペイント》完成
ほんとは分かってる	2	3	5	7	《moon》完成
メルト	2	4	5	7	《天鹅绒アラベスク》完成
恋色病栋	2	4	6	8	《Innocence》完成
ファインダー（DSLR remix – re:edit）	2	4	6	7	《炉心融解》完成
Promise	2	4	6	8	《ほんとは分かってる》完成
みくみく菌にご注意	2	4	5	7	《メルト》完成
ハジメテノオト	2	4	5	7	《恋色病栋》完成
ハト	2	3	5	7	《ファインダー（DSLR remix – re:edit）》完成
サイハテ	1	3	5	8	《Promise》完成
こっち向いて Baby	2	4	6	8	《みくみく菌にご注意》完成
カラフル×メロディ	2	4	6	8	《ハジメテノオト》完成
ダブルラリアット	1	4	6	8	《ハト》完成
みくみくにしてあげる【してやんよ】	2	4	5	6	前作就有的乐曲全NORMAL难度完成
初音ミクの激唱	2	5	7	9	本作新增的乐曲全NORMAL难度完成

极限难度难点歌曲要点

magnet 节奏感比较强的一首歌，按键时机没有太难掌握的地方，要注意的只有按键的频繁变换，不过曲子的速度不算太快，所以按键的时候不用太着急，看清楚符号再按是完全来得及的，还有错了后不要纠结在一个地方，立刻往后两个拍子的按键处重新开始。

爱言叶 进入演唱部分后不久的○×□△循环连打是最难的地方，大部分玩家第一次玩都会栽在这里。由于连打部分的按键呈菱形排列，比起直线型的按键有着不小的迷惑性，这里建议不要一直盯着符号看，只要记清楚按键的顺序，再跟着节奏按会比较容易过，只要过了这里后面也就没难度了。按键方法推荐功能键和方向键并用，○×负责○×，←↑负责□△

Just Be Friends 整首歌包含了多按键变换、多模式的短连打交替等多个难点，其中最难还要算中间高潮部分的○□交替连打，连打后半段会快半拍，很容易打乱按键的步骤，需多多警惕，还有注意这里连打完后紧接就是左方向的同时按键。

クローバー・クラブ 最难的地方在于间奏部分的连打，由于连打的按键排列比较复杂，迷惑性不小，就算掌握了节奏也很难保证万无一失，最好能在到达这里之前把歌能量槽累积满，这样即使有失误也撑得过去。



ぽっぴっぽー 初看可能会比较恐怖，不过其实是蛮朴素的一首曲子，特别是连打部分很多△，所以可以将左手拇指一直放在方向键的↑上面，以备连打的时候和功能键交替使用。另外如果能记下连打的变化规律会对过关有不小帮助。

Promise 对连打技术要求比较高的一首歌，难点体现在按键变化频率高，其中还夹杂不少长按键。不过按键的变化模式还是有规律可循的，并且前半段和后半段的变化不大，只要能掌握前半段，后半段也就不难了。

サイハテ 难点集中在前奏和间奏部分，两个部分都是单按键和同时按键的混合连打群，而且按键的组合比较多，很容易就会手忙脚乱，攻略这里没有太好的办法，反应不过来就只能硬记了。相对地这首歌的演唱部分则很简单，可以在这里多累积点歌能量槽，以备间奏失误的消耗。



こっち向いて Baby 这首歌的特点概括起来就是节奏快、按键出现间隔短和歌曲时间长，基本没有让人喘息的时间。序盘的单按键和同时按键的混合连打由于是→和○组合，因此可以采用按住方向键→不放，再连打○键的方法通过，而中盘的←与□连打也同理。极短的长按键则比较棘手，只能多试几次记住手感。

初音ミクの激唱 本作最难歌曲，最难的地方在高潮部分的高频率按键连打，这里即使是困难难度下也不容易通过。连打时同样只能功能键和方向键并用才能通过，而且需要掌握好按键的频率，并且中途按键种类切换的时候需要慢半拍，否则容易导致频率不同步而被秒杀。



DIVA房间（DIVAルーム）

DIVA房间准确来讲是一个用来观察初音日常生活的模式，在这里玩家可以欣赏到初音日常生活的一面和利用DIVA房间的各种功能，并且玩家可以送各种礼物给初音改变其好感度，好感度的高低会影响房间发生的各种事件。另外无论是在房间或是PV鉴赏模式里，都可以通过R键截图将喜欢的瞬间保存以来，截图会以JPEG的格式保存在记忆棒的PHOTO文件夹里。

菜单说明

レイアウト	改变房间的布局
プレゼント	送礼物给游戏角色
ミュージックボックス	使用音乐播放功能
PVギャラリー	欣赏游戏中的PV
ビジュアルライブラリ	欣赏插画和CG
スリープタイマー	使用自动待机功能
ナビケータイマー	使用定时器功能
ウェイクアップタイマー	使用闹钟功能



礼物的选择

DIVA房间模式中可以将在商店买到的房间道具作为礼物送给游戏中的角色，不过要注意的是，游戏中的每个角色都有喜好的设定，送角色喜欢的礼物所提升的好感度会比一般的礼物要高，每个角色喜欢的礼物如下。

角色	喜好
初音未来	ハート型クッション
	ネギの抱き枕
	ラッピングキャンディ
	ねんどろいど 初音ミク
	ネギの置物
	フラワーバスケット
镜音铃	ハート型クッション
	チョークボード
	ピコピコハンマー
	ラッピングキャンディ
	ねんどろいど 镜音リン
	星空のタペストリー
	フラワーバスケット
镜音怜	シンセサイザー
	サボテン
	ハリセン
	ラッピングチョコ
	ねんどろいど 镜音レン
	ルート39クラシックボード
	バスケットゴール
巡音流歌	ハート型クッション
	スタンド付きスピーカー
	ジュエリーボックス
	ラッピングキャンディ
	ねんどろいど 巡音ルカ
	魔法の镜
	フラワーバスケット

角色	喜好
KAITO	エレキギター
	サボテン
	トランプタワー
	ラッピングチョコ
	ねんどろいど カイト
	ルート39クラシックボード
	テンガロンハット
MEIKO	ハート型クッション
	バランスボール
	ブルーダイヤモンド
	ラッピングキャンディ
	ねんどろいど メイコ
	フラワーバスケット
亚北音留	ハート型クッション
	黑电话
	ラッピングキャンディ
	ねんどろいど 亚北ネル
	ゴールドディスク
	フラワーバスケット
弱音白	ハート型クッション
	カンテラ
	ラッピングキャンディ
	ねんどろいど 弱音ハク
	挂轴（弱）
	フラワーバスケット
咲音MEIKO	ハート型クッション
	ラッピングキャンディ
	ねんどろいど 咲音メイコ
	フラワーバスケット

商店

完成节奏模式获得的DIVA点数可以在这里消费，用来购入各种商品。商品的种类包括了服装、房间、房间道具和帮助道具四种，其中前三种都需要在节奏模式满足了一定的条件才会陆续更新，而帮助道具虽没有出现条件，但其为消耗品，使用后需再次购入。

全服装出现条件

初音未来

名称	必要点数	乐曲	条件
初音ミク オリジナル	0	初期拥有	—
ヴィンテージドレス	15000	ロミオとシンデレラ	NORMAL难度完成
初音ミク 蝶	15000	magnet	NORMAL难度完成
スピリチュアル	20000	爱言叶	HARD难度完成
おさんぽスタイル	15000	サウンド	NORMAL难度完成
みくずきん	15000	クローバー・クラブ	NORMAL难度完成
イエロー	20000	Yellow	NORMAL难度完成
ジャー★ジ	15000	ぽっぴっぽー	NORMAL难度完成
ノーブル	15000	カンタレラ	NORMAL难度完成
パウダー	15000	初めての恋が终わる时	NORMAL难度完成
ナチュラル	20000	巨大少女	NORMAL难度完成
ホワイトワンピース	15000	Dear	NORMAL难度完成
エールダンジュ	15000	VOiCE —DIVA MIX—	NORMAL难度完成
スペイシーナース	15000	恋色病栋	NORMAL难度完成
初音ミク キュート	15000	Promise	NORMAL难度完成
エンジェル	15000	ハジメテノオト	NORMAL难度完成
サイハテミク	20000	サイハテ	NORMAL难度完成
ピンクポップス	15000	こっち向いてBaby	NORMAL难度完成
ピンクポップス AS	15000	こっち向いてBaby	NORMAL难度完成
カラフルドロップ	20000	カラフル×メロディ	NORMAL难度完成
∞	20000	初音ミクの激唱	NORMAL难度完成
初音ミク スイムウェアB	50000	全乐曲	HARD难度完成
メイコスタイル	10000	ミラクルペイント	HARD难度完成
リンスタイル	10000	いのちの歌	NORMAL难度完成
スペチャン5	10000	みくみくにしてあげる【してやんよ】	HARD难度完成
スペチャン39	10000	みくみくにしてあげる【してやんよ】	NORMAL难度完成
ガリア军第7小队	10000	荒野と森と魔法の歌	NORMAL难度完成
チア	10000	Dear cocoa girls	NORMAL难度完成
プラグイン	10000	マージナル	HARD难度完成
ゴシック	10000	天鹅绒アラベスク	HARD难度完成
プリンセス	10000	ワールドイズマイン	HARD难度完成
ミコ	10000	いのちの歌	HARD难度完成
にゃんこ	10000	ハト	HARD难度完成
ねむねむ	10000	マージナル	NORMAL难度完成
ハートハンター	10000	ワールドイズマイン	NORMAL难度完成
ボーカル	10000	packaged	NORMAL难度完成
パンク	10000	ストロボナイツ	HARD难度完成
ダンサー	10000	ラブリスト更新中?	HARD难度完成
スター	10000	packaged	HARD难度完成
フェアリー	10000	みくみく菌にご注意	NORMAL难度完成
スクール	10000	The secret garden	HARD难度完成
スノウ	10000	ストロボナイツ	NORMAL难度完成
アラビアン	10000	天鹅绒アラベスク	NORMAL难度完成
みやび	10000	みくみく菌にご注意	HARD难度完成
チャイナ	10000	ラブリスト更新中?	NORMAL难度完成
マジシャン	10000	ミラクルペイント	NORMAL难度完成
ホワイトドレス	10000	メルト	NORMAL难度完成
パイレーツ	10000	ハト	NORMAL难度完成
VNO2	10000	moon	NORMAL难度完成
ギャラクシー	10000	moon	HARD难度完成
初音ミク スイムウェアS	30000	メルト	HARD难度完成
初音ミク スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成
ハツネミク	10000	The secret garden	NORMAL难度完成
P－スタイルPB	10000	全乐曲	EASY难度完成
P－スタイルCW	10000	全乐曲	EASY难度完成
P－スタイルIS	10000	全乐曲	EASY难度完成
P－スタイルRP	10000	全乐曲	EASY难度完成
P－スタイルLP	10000	全乐曲	EASY难度完成
P－スタイルFB	10000	全乐曲	EASY难度完成
P－スタイルMG	10000	全乐曲	EASY难度完成
P－スタイルCG	20000	全乐曲	EASY难度完成

镜音铃

名称	必要点数	乐曲	条件
镜音リン オリジナル	0	初期拥有	—
アシンメトリーR	15000	ジェミニ	NORMAL难度完成
リアクター	20000	炉心融解	NORMAL难度完成
EoEスタイル	20000	炉心融解	HARD难度完成
镜音リン キュート	15000	Promise	NORMAL难度完成
チアフルキャンディ	20000	カラフル×メロディ	NORMAL难度完成
镜音リン スイムウェアT	50000	全乐曲	HARD难度完成
镜音リン スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

镜音怜

名称	必要点数	乐曲	条件
镜音レン オリジナル	0	初期拥有	—
パンキッシュ	15000	右肩の蝶	NORMAL难度完成
スクールジャージ	15000	右肩の蝶	HARD难度完成
アシンメトリーL	15000	ジェミニ	NORMAL难度完成
镜音レン スイムウェアWS	50000	全乐曲	HARD难度完成
镜音レン スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

巡音流歌

名称	必要点数	乐曲	条件
巡音ルカ オリジナル	0	初期拥有	—
巡音ルカ 华	15000	magnet	NORMAL难度完成
シフォンワンピース	15000	Just Be Friends	NORMAL难度完成
フロイライン	15000	Just Be Friends	HARD难度完成
ハードロック	15000	ダブルラリアット	NORMAL难度完成
VFスーツ	20000	ダブルラリアット	HARD难度完成
巡音ルカ スイムウェアP	50000	全乐曲	HARD难度完成
巡音ルカ スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

KAITO

名称	必要点数	乐曲	条件
カイト オリジナル	0	Yellow	NORMAL难度完成
クラシック	15000	カンタレラ	NORMAL难度完成
キャンパス	15000	ほんとは分かってる	HARD难度完成
ネコサイバー	15000	ハジメテノオト	HARD难度完成
カイト スイムウェアV	50000	全乐曲	HARD难度完成
カイト スイムウェアV AS	50000	全乐曲	HARD难度完成
カイト スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

MEIKO

名称	必要点数	乐曲	条件
メイコ オリジナル	0	from Y to Y	NORMAL难度完成
ふわふわコート	15000	from Y to Y	HARD难度完成
スカーレット	15000	Change me	NORMAL难度完成
モダンガール	15000	Change me	HARD难度完成
モダンガール AS	15000	Change me	HARD难度完成
メイコ スイムウェアB	50000	全乐曲	HARD难度完成
メイコ スイムウェア	30000	全乐曲	NORMAL难度完成

亚北音留

名称	必要点数	乐曲	条件
亚北ネル オリジナル	0	巨大少女	NORMAL难度完成
エスニック	20000	巨大少女	HARD难度完成
亚北ネル スイムウェア	50000	全乐曲	HARD难度完成

弱音白

名称	必要点数	乐曲	条件
弱音ハク オリジナル	0	荒野と森と魔法の歌	NORMAL难度完成
サイバーダイブ	20000	荒野と森と魔法の歌	HARD难度完成
弱音ハク スイムウェア	50000	全乐曲	HARD难度完成

咲音MEIKO

名称	必要点数	乐曲	条件
咲音メイコ オリジナル	0	Dear cocoa girls	NORMAL难度完成
ブラックワンピース	20000	Dear cocoa girls	HARD难度完成
咲音メイコ スイムウェア	50000	全乐曲	HARD难度完成

房间出现条件

名称	必要点数	出现条件
ミクルーム	—	最初持有
リンルーム	10000	《ココロ》NORMAL难度完成
レンルーム	10000	《右肩の蝶》NORMAL难度完成
ルカルーム	10000	《Just Be Friends》NORMAL难度完成
カイトルーム	10000	《カンタレラ》NORMAL难度完成
メイコルーム	10000	《Change me》NORMAL难度完成
ネルルーム	10000	《巨大少女》NORMAL难度完成
ハクルーム	10000	《荒野と森と魔法の歌》NORMAL难度完成
咲音ルーム	10000	《Dear cocoa girls》NORMAL难度完成

房间主题出现条件

名称	必要点数	出现条件
サイバースポット	—	最初持有
インペリアルコート	20000	全乐曲EASY难度难度完成
キャンディハウス	20000	《ほんとは分かってる》NORMAL难度完成
シーサイドハウス	20000	《メルト》NORMAL难度完成
ミニスタジオ	20000	《恋色病栋》NORMAL难度完成
ジャパニーズキャッスル	20000	《ファインダー (DSLR remix — re:edit) 》NORMAL难度完成
スクールハウス	20000	《みくみくにしてあげる【してやんよ】》NORMAL难度完成
チェリーブロッサム	20000	《初音ミクの激唱》NORMAL难度完成

房间道具出现条件

床

名称	必要点数	出现条件
ハート型クッション	500	初期可购入
ネギ抱き枕	1500	《Innocence》HARD难度完成
チョークボード	500	《Dear》EASY难度完成
スタンド付きスピーカー	1500	《ぽっぴっぽー》HARD难度完成
ギターアンプ	500	《みくみく菌にご注意》EASY难度完成
シンセサイザー	1500	《ファインダー (DSLR remix — re:edit) 》HARD难度完成
エレキギター	500	《巨大少女 EASY难度完成
观叶植物	1000	《Innocence》NORMAL难度完成
ミニ观叶植物	500	《Change me》EASY难度完成
サボテン	1000	《ハト》NORMAL难度完成
ゴーストツリー	1000	《The secret garden》NORMAL难度完成
クリスマスツリー	1000	《天鹅绒アラベスク》NORMAL难度完成
バランスボール	500	《ストロボナイツ》EASY难度完成
初音ミクPOP	1000	继承前作存档

棚

名称	必要点数	出现条件
お茶セット	1500	初期可购入
カンテラ	500	《innocence》EASY难度完成
キャンドルスタンド	500	《爱言叶》EASY难度完成
テーブルランプ	500	《ロミオとシンデレラ》EASY难度完成
ぶたの蚊取り线香	500	《Dear》EASY难度完成
ブラウン管テレビ	1500	《Promise》HARD难度完成
显微镜	500	《恋色病栋》EASY难度完成
黑电话	500	《サウンド》HARD难度完成
アクアリウム	1000	《みくみく菌にご注意》NORMAL难度完成
地球仪	1000	《ダブルラリアット》NORMAL难度完成
ジュエリーボックス	1500	《ロミオとシンデレラ》HARD难度完成
木雕りの熊	500	《ココロ》EASY难度完成
タコつぼ	500	《ダブルラリアット》EASY难度完成
鸟かご	500	《ジェミニ》EASY难度完成
电光揭示板	1000	《マージナル NORMAL难度完成
ブルーダイヤモンド	1000	《ファインダー (DSLR remix — re:edit) 》NORMAL难度完成
实验器具	500	《ハジメテノオト》EASY难度完成
一眼レフカメラ	500	《ぽっぴっぽー》EASY难度完成
蓄音器	1000	《いのちの歌》NORMAL难度完成
饰り太鼓	500	《クローバー・クラブ》EASY难度完成
ターンテーブル	1500	《ミラクルペイント》HARD难度完成

名称	必要点数	出现条件
トランプタワー	500	《ファインダー（DSLR remix － re:edit）》EASY难度完成
ブロックのロボット	1000	《ほんとは分かってる》NORMAL难度完成
ブロックのフラワー	500	《初音ミクの激唱》EASY难度完成
ピコピコハンマー	500	《サウンド》EASY难度完成
ハリセン	500	《Promise》EASY难度完成
おみくじの箱	1000	《天鹅绒アラベスク》NORMAL难度完成
ラッピングチョコ	500	《Yellow》EASY难度完成
ラッピングキャンディ	500	《カンタレラ》EASY难度完成
チューリップのプランター	500	《ミラクルペイント》EASY难度完成
樱の盆栽	1000	《ミラクルペイント》NORMAL难度完成
ミニ鲤のぼり	500	《炉心融解》EASY难度完成
バラのプランター	500	《右肩の蝶》EASY难度完成
スイカの置物	1000	《ラブリスト更新中？》NORMAL难度完成
ひまわりのプランター	500	《サイハテ》EASY难度完成
红叶の盆栽	1000	《The secret garden》NORMAL难度完成
ゴーストコフィン	1000	《メルト》NORMAL难度完成
パンプキンライト	500	《VOiCE –DIVA MIX–》EASY难度完成
赤い长靴	1000	《from Y to Y》NORMAL难度完成
ミニクリスマスツリー	1500	《サイハテ》HARD难度完成
ドッチボール	500	《メルト》EASY难度完成
ビーチボール	500	《こっち向いて Baby》EASY难度完成
ねんどろいど 初音ミク	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 镜音リン	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 镜音レン	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 巡音ルカ	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど カイト	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど メイコ	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 亚北ネル	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 弱音ハク	2500	全乐曲HARD难度完成
ねんどろいど 咲音メイコ	2500	全乐曲HARD难度完成

壁

名称	必要点数	出现条件
タペストリー	500	初期可购入
ルート39クラシックボード	500	《ロミオとシンデレラ》EASY难度完成
海贼旗	1500	《Change me》HARD难度完成
挂轴（弱）	500	《Packaged》EASY难度完成
习字（歌）	500	《ハト》EASY难度完成
振り子时计	1500	《カンタレラ》HARD难度完成
世界地	1000	《Packaged》NORMAL难度完成
星空のタペストリー	1000	《ジェミニ》NORMAL难度完成
お果子な壁饰り	500	《マージナル》EASY难度完成
エスニックマスク	500	《いのちの歌》EASY难度完成
ホッケーマスク	500	《moon》EASY难度完成
壁挂けスピーカー	1500	《恋色病栋》HARD难度完成
壁挂け刀	1000	《ファインダー（DSLR remix － re:edit）》NORMAL难度完成
ネギの置物	1000	《みくみくにしてあげる【してやんよ】》NORMAL难度完成
バスケットゴール	500	《ほんとは分かってる》EASY难度完成
テンガロンハット	500	《天鹅绒アラベスク》EASY难度完成
オペラカーテン	1000	《カンタレラ》NORMAL难度完成
鹿の剥制	1000	《ワールドイズマイン》EASY难度完成
壁挂けキャンドル	500	《magnet》EASY难度完成
レコードディスク	500	《初めての恋が终わる时》EASY难度完成
ゴールドディスク	1500	《こっち向いて》Baby HARD难度完成
パネル（春）	500	《from Y to Y》EASY难度完成
パネル（夏）	500	《荒野と森と魔法の歌》EASY难度完成
パネル（秋）	500	《Just Be Friends》EASY难度完成
パネル（冬）	500	《The secret garden》EASY难度完成
ハイビスカスの壁饰り	1000	《moon》NORMAL难度完成
魔法の镜	1000	《ほんとは分かってる》NORMAL难度完成
ハト时计	1500	《VOiCE –DIVA MIX–》HARD难度完成
壁挂け照明	500	《Dear cocoa girls》EASY难度完成
壁挂けモニター	1500	《カラフル×メロディ》HARD难度完成
ワシの羽饰り	500	《カラフル×メロディ》EASY难度完成
コウモリの壁饰り	1000	《ワールドイズマイン》NORMAL难度完成
リース	1000	《ラブリスト更新中？》NORMAL难度完成
サンタの壁饰り	1000	《from Y to Y》NORMAL难度完成
フラワーバスケット	500	《ラブリスト更新中？》EASY难度完成
メモリチップ	500	《ぽっぴっぽー》EASY难度完成
ブロック型テレビ	1000	《ストロボナイツ》NORMAL难度完成
イラストポスター1	1000	全乐曲NORMAL难度完成
イラストポスター2	1000	全乐曲NORMAL难度完成
イラストポスター3	1000	《Yellow》NORMAL难度完成
イラストポスター4	1000	《炉心融解》NORMAL难度完成
イラストポスター5	1000	《初音ミクの激唱》NORMAL难度完成
イラストポスター6	1000	《Just Be Friends》NORMAL难度完成
イラストポスター7	1000	《カラフル×メロディ》NORMAL难度完成
イラストポスター8	1000	《爱言叶》HARD难度完成
イラストポスター9	1000	《巨大少女》NORMAL难度完成
イラストポスター10	1000	《巨大少女》HARD难度完成
イラストポスター11	1000	《荒野と森と魔法の歌》HARD难度完成
イラストポスター12	1000	《Dear cocoa girls》HARD难度完成

道具效果一览

道具名	必要点数	效果
アシストシステム	1000	当出现SAD、WORET时变为SAFE，但结果会变为CHEAP
コンボサポートシステム	1000	3次机会当出现SAD、SAFE时变为FINE
コンボフォローシステム	1500	5次机会当出现SAD、SAFE时变为FINE
コンボガードシステム	3000	10次机会当出现SAD、SAFE时变为FINE
レスキューシステム	1000	当歌能量槽清空时回复一半
リカバリーシステム	1500	当歌能量槽清空时全回复

游戏记录

玩家的游戏记录可以在这里查看，另外如果和别的玩家通过Ad–Hoc交换过个人履历，在还可以确认履历的内容。

条目说明	
综合プレイ情报	现在的游戏情况，包括了游戏时间、持有DIVA点数、节奏模式完成率等
乐曲プレイ情报	乐曲的游戏情况，包括了每首歌曲每个难度的最高分、最高Combo、通过状况和游玩次数
エクストラプレイ情报	追加歌曲的游戏情况，可确认内容和上一项相同
キャラクター机嫌确认	查看角色的好感度
プロフィール设定	编辑玩家的个人履历，称号一项需满足条件才会陆续更新
フレンド	确认通过Ad–Hoc获得的朋友个人履历，朋友个人履历最大上限为50，当到达上限后获得新的就会自动删除旧的

全称号获得条件

称号名	条件
初心者プレイヤー	初期称号
初级プレイヤー	完成全乐曲的EASY难度
中级プレイヤー	完成全乐曲的NORMAL难度
上级プレイヤー	完成全乐曲的HARD难度
凄腕プレイヤー	完成全乐曲的EXTREME难度
マイスター	全乐曲的EASY难度达成PERFECT
职人	全乐曲的NORMAL难度达成PERFECT
音の匠	全乐曲的HARD难度达成PERFECT
绝对音感	全乐曲的EXTREME难度达成PERFECT
★初めての恋が终わる时	《初めての恋が终わる时》EXTREME难度完成
★こっち向いてBaby	《こっち向いて Baby》EXTREME难度完成
★Yellow	《Yellow》EXTREME难度完成
★ファインダー	《ファインダー》EXTREME难度完成
★カラフル×メロディ	《カラフル×メロディ》EXTREME难度完成
★初音ミクの激唱	《初音ミクの激唱》EXTREME难度完成
★ロミオとシンデレラ	《ロミオとシンデレラ》EXTREME难度完成
★magnet	《magnet》EXTREME难度完成
★Dear	《Dear》EXTREME难度完成
★from Y to Y	《from Y to Y》EXTREME难度完成
★ジェミニ	《ジェミニ》EXTREME难度完成
★爱言叶	《爱言叶》EXTREME难度完成
★ぽっぴっぽー	《ぽっぴっぽー》EXTREME难度完成
★サイハテ	《サイハテ》EXTREME难度完成
★VOiCE –DIVA MIX–	《Voice –DIVA MIX–》EXTREME难度完成
★恋色病栋	《恋色病栋》EXTREME难度完成
★巨大少女	《巨大少女》EXTREME难度完成
★炉心融解	《炉心融解》EXTREME难度完成
★ココロ	《ココロ》EXTREME难度完成
★右肩の蝶	《右肩の蝶》EXTREME难度完成
★ダブルラリアット	《ダブルラリアット》EXTREME难度完成
★カンタレラ	《カンタレラ》EXTREME难度完成
★Change me	《Change me》EXTREME难度完成
★Just Be Friends	《Just Be Friends》EXTREME难度完成
★サウンド	《サウンド》EXTREME难度完成
★クローバー・クラブ	《クローバー・クラブ》EXTREME难度完成
★Promise	《Promise》EXTREME难度完成
★ほんとは分かってる	《ほんとは分かってる》EXTREME难度完成
★Innocence	《Innocence》EXTREME难度完成
★ハジメテノオト	《ハジメテノオト》EXTREME难度完成
★ワールドイズマイン	《ワールドイズマイン》EXTREME难度完成
★メルト	《メルト》EXTREME难度完成
★ストロボナイツ	《ストロボナイツ》EXTREME难度完成
★Packaged	《Packaged》EXTREME难度完成
★ミラクルペイント	《ミラクルペイント》EXTREME难度完成
★マージナル	《マージナル》EXTREME难度完成
★荒野と森と魔法の歌	《荒野と森と魔法の歌》EXTREME难度完成
★いのちの歌	《いのちの歌》EXTREME难度完成
★ハト	《ハト》EXTREME难度完成
★moon	《moon》EXTREME难度完成
★みくみく菌にご注意	《みくみく菌にご注意》EXTREME难度完成
★The secret garden	《The secret garden》EXTREME难度完成
★Dear cocoa girls	《Dear cocoa girls》EXTREME难度完成
★天鹅绒アラベスク	《天鹅绒アラベスク》EXTREME难度完成
★ラブリスト更新中？	《ラブリスト更新中？》EXTREME难度完成
★みくみくにしてあげる	《みくみくにしてあげる【してやんよ】》EXTREME难度完成
新米コーディネイター	服装收集率达到20%以上
コーディネイター	服装收集率达到50%以上
スタイリスト	服装收集率达到80%以上
パーフェクトスタイリスト	服装收集率达到100%
け出しコレクター	房间道具收集率达到20%以上
アイテムコレクター	房间道具收集率达到50%以上
インテリアコレクター	房间道具收集率达到80%以上
パーフェクトコレクター	房间道具收集率达到100%
スコアラー	DIVA点数达到100000以上
トップランカー	DIVA点数达到500000以上
ミリオネア	DIVA点数达到1000000以上

称号名	条件
ブルジョア	DIVA点数达到5000000以上
やりこみプレイヤー	DIVA点数达到10000000以上
限界突破	DIVA点数达到50000000以上
超绝プレイヤー	DIVA点数达到99999999
爱しのツインテール	节奏模式使用初音未来50次
ミク大好き！	节奏模式使用初音未来100次
纯情可怜	节奏模式使用镜音铃50次
リン大好き！	节奏模式使用镜音铃100次
纯真无垢	节奏模式使用镜音怜50次
レン大好き！	节奏模式使用镜音怜100次
才色兼备	节奏模式使用巡音流歌50次
ルカ大好き！	节奏模式使用巡音流歌100次
アイスクリーム	节奏模式使用KAITO 50次
KAITO大好き！	节奏模式使用KAITO 100次
MEIKO亲卫队	节奏模式使用MEIKO 50次
MEIKO大好き！	节奏模式使用MEIKO 100次
时给700	节奏模式使用亚北音留50次
ネル大好き！	节奏模式使用亚北音留100次
ツマンネ	节奏模式使用弱音白50次
ハク大好き！	节奏模式使用弱音白100次
传说のアイドル	节奏模式使用咲音MEIKO 50次
咲音メイコ大好き！	节奏模式使用咲音MEIKO 100次

称号名	条件
プロジェクトヘルパー	帮助道具使用次数达到50以上
弱腰プレイヤー	帮助道具使用次数达到100以上
追っかけ	送礼物给游戏角色次数达到50以上
ラブハンター	送礼物给游戏角色次数达到100以上
交友家	朋友个人履历达到50人
コンピレーション	乐曲开放率达到50%以上
ジュークボックス	乐曲开放率达到100%
みくみくにされてやんよ！	继承前作的存档
1000曲切り	节奏模式完成歌曲次数达到1000次
エディットクリエイター	编辑模式游戏时间达到100小时
DIVAルームの管理人	完成DIVA房间的所有事件
はじめてのぱーふぇくと	EASY难度任意一首歌达成PERFECT
パーフェクト制造机	NORMAL难度任意一首歌达成PERFECT
パーフェクトマジシャン	HARD难度任意一首歌达成PERFECT
リズムマスター	EXTREME难度任意一首歌达成PERFECT

编辑模式

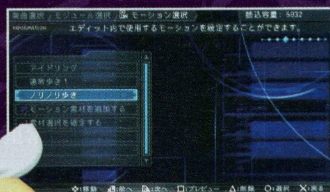
除了用PV玩音乐游戏外，玩家还可以在编辑模式中尝试自己创作PV，编辑模式最大的好处就是支持自定义歌曲，这样一来就可以创作出游戏中没有的原创PV了。下面为大家简单介绍一下PV的制作步骤。

菜单说明	
最初から	从头开始编辑
続きから	读取编辑文件
エディットプレイ	选择编辑好的PV进行节奏模式
エディットげん观赏モード	选择编辑好的PV观赏
前作データをコンバート	继承前作的编辑文件
追加データ确认	确认编辑文件的追加素材
ホームへ戻る	回到标题菜单

选择歌曲

在编辑模式菜单选择“最初から”就可开始制作PV，首先玩家需要选择一首用来制作PV的歌曲，除了游戏中提供的歌曲外，如果想使用自己的歌曲可以按R键切换到表示自己记忆棒中MUSIC文件夹的窗口。注意如果是使用自定义歌曲，之后则还需要设定歌曲的BPM和拍子，BPM是歌曲每分钟的节拍数，BPM越高的歌节奏也越快，如果不知道自己选择歌曲的BPM的话可以通过编辑模式提供的BPM计算器算出。而拍子则等同于中文里拍子的意思，编辑模式中提供了2/4拍、3/4拍和4/4拍三种可选，这决定了歌曲一小节中可设定的节拍数。

决定好歌曲后就到素材的选择，包括了要使用的人物、背景、道具和效果等等。另外选择时还要注意画面右上角的数值，这是自制PV的容量限制，所选的素材总容量不能超过这个限制。





PV编辑

之前的准备工作都完成后就会进入编辑界面，包括给人物添加动作、设置按键、调整镜头等工序都是在这里进行，下面会逐一讲解。



①配置容量
PV的容量上限，注意各素材的容量总和不能超过这个数值。

②时间线
横向为小节数，纵向为可设定的内容。

③乐曲时间
当前光标所选位置的时间。

④小节数序号

⑤光标

⑥编辑格
选择后可对该小节内的节拍进行编辑，编辑完毕的编辑格会变成音符标记。

⑦结束位置
选择歌曲的结束位置。

⑧乐曲范围
表示当前选择小节（白）和最终小节（绿色）的位置。

节奏（リズム）

这个部分主要用来给每个小节做颜色标记，由于一首歌曲的小节太多，很容易混淆，做标记就是用来区分每个小节的。另外如果是自定义的歌曲，则还可以在这里改变歌曲的BPM和拍子。

设定变更：自定义歌曲如果在编辑过程发现之前设定的BPM或拍子不对，则可以在这里重新设置。而游戏自带歌曲由于是固定BPM和拍子，所以不支持这个功能。

标记输入（マーカー入力）：给小节的节拍做标记，标记的颜色有红、蓝、绿、粉红四种，可按○键顺序切换。

实时输入（リアルタイム入力）：实时输入为一边听曲子一边标记，如果对曲子已经比较熟悉则可以选择这种方式来节省时间，实时输入时的四种颜色对应按键为红=○、×=蓝、△=绿、□=粉红。

目标（ターゲット）

这个部分可以对PV的按键目标种类、位置和符号飞行轨迹进行设置。

目标输入（ターゲット入力）：给每个小节的节拍设置按键目标，方向键上下选择按键的种类，左右决定要设置的节拍，配置时只需按下对应的按键即可。

配置设定：决定目标在画面上的位置和按键符号的飞行轨迹。

实时输入（リアルタイム入力）：和标记输入一样，目标也可以通过边听歌按键的方法来输入，这时各种目标的对应按键为一般按键=功能键、同时按键=方向键、长按键=L+功能键。

プリセット：使用游戏预设目标对节拍进行设置。

チャンスタイム：设置机会时间的开始节拍和结束节拍。

角色（キャラ）

这个部分的设定都是和角色相关的内容，如位置、动作和表情等。

キャラ配置：设定角色在画面中的位置和移动方式。

モーション：设定角色的动作。

アイテム：给角色配置道具。

表情：设定角色的表情。

颊染め：是否表示脸上的红晕。

口パク：选择人物的口型，用于配合歌词。

目线：选择人物的视线。

目パチ：设定是否让角色眨眼，也可选一直闭着眼。

モデル表示：是否表示角色，用于一些只想表现背景的部分。

影表示：是否表示角色的影子。



舞台（ステージ）

对镜头的位置、背景和歌词等进行设定。

カメラ：设定镜头的位置和移动方式。

背景设定：选择背景。

エフェクト：选择效果和效果运行速度。

歌词：输入歌词、选择文字颜色和表示时间等。

Fate EXTRA

フェイト/エクストラ

文 白菜

本作是Type-Moon公司进军RPG界的第一款作品。这个由同人社团逐渐成长起来的公司，以奈须蘑菇的剧本及武内崇的画风，为我们献上了月世界下一部又一部经典的作品。虽然本作的作画并非武内崇亲自操刀，不过有奈须亲自执笔剧本，仍然保证了故事的精彩程度。2名女主角，3名英灵，可以随你喜好进行搭配。不管是系列粉丝还是单纯的RPG爱好者，都能在本作中找到了乐趣。白菜强烈推荐。

RPG

Fate/新章

フェイト/エクストラ

MMV/Type—Moon	2010年7月22日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统解析

操作方式

非战斗部分

方向键/滑杆	人物移动
○	确认/对话/调查/使用道具
□	开启移动菜单/开启快捷菜单/文章履历
△	开启主菜单/文章快进
×	取消/视角复位
L	旋转视角
R	旋转视角
Select	切换地图显示方式

战斗部分

方向键	选择行动方式
○	确认/使用道具
□	开启快捷菜单/选择技能
△	–
×	取消

设施

小卖部

位于学校B1F，可以购买各种消耗道具和装备。

私人房间

位于学校2楼2–B教室，可以与自己的从者进行对话。私人房间最好每天都去一次，时常与自己的从者对话，加深与从者之间的羁绊后会得到详细的从者情报。

教会

消耗升级时取得的SP点数，强化从者的各项能力。Saber应以强化筋力和耐久为主，Archer应以强化耐久、敏捷和魔力为主，Caster则应强化敏捷和魔力为主。不断消耗SP点数强化可以逐渐将从者的技能解锁。

月想海

学校1楼走廊尽头的紧急出口，战斗与探索的场所。月想海最好每天都进入一次，即使没有宝箱入手，提升自己与从者的等级也是不可懈怠的。另外多与敌人对战可以慢慢累积敌人的情报，继承这一点对于二周目的流程来说是非常重要的。

月想海中的地图会根据玩家的通过路线来慢慢开放，不过一些迷宫中含有隐藏通路，因此探索的时候最好是沿着墙走。在晚上的总结画面中，如果在地图全开的情况下发现地图踏破率或是宝箱收集率并非100%，就说明还有隐藏通路没有被发现。

月想海中敌人的大致行动模式会收录在后面的攻略中，其中A代表ATTACK，G代表GUARD，B代表BREAK，三种行动相克方式会在之后进行介绍。另外S代表SKILL，E代表EXTRA（宝具），W代表WAIT（等待，之后会有特定的敌人进行这个行动）。

另外在中盘之后的月想海中会出现特殊的稀有怪，它们只会在特定的日子出现，所以请严格按照攻略的提示进行探索。击倒5只稀有怪后，可以让Caster学会大幅增加自己魔力的辅助技能。稀有怪非常强大，请一定不要吝啬自己的特技与道具。

PS：地图解析

游戏中地图上标示的红色点为敌人，橙色点为宝箱，绿色圆点为回复点，紫色点为机关，绿色方点为出口，蓝色点为入口。

在攻略里附上的地图中，红色点为BOSS战或是稀有怪兽，橙色点为宝箱，绿色点为回复点，紫色点为机关或是剧情发展处，灰色点为隐藏通路，蓝色点为出入口。

剧情发展方式

故事的进展主要通过与重要角色对话来推动。头上带有黄色对话框的角色就是重要角色，看见后一定要上前进行对话。与一般角色或是重要角色对话，都会在字里行间穿插着颜色不同的关键词，基本上都是在提醒玩家现在应该去的地方或是找的人。即使是不懂日文的玩家，光靠辨认关键词应该也可以顺利发展剧情。需要调查的重要物品也会标示出黄色的对话框。

在与对手进行决战的前六日延缓期间中，每次进入月想海就会消耗一天的时间。在此之前请确认已经将当天所有在校的剧情都发展完毕。

在月想海中，除了击倒敌人提升实力以外，最重要的就是要找到两个暗号键，这是参加决战的资格认证。因此不要放过地图的每一个角落，仔细搜查吧。

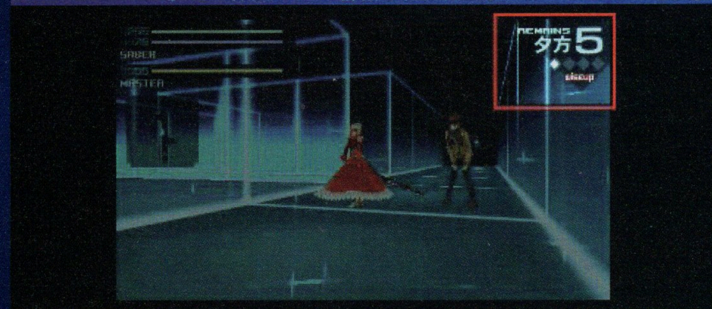
战斗系统

我方与敌方主要采取的行动方式分为三种，分别为ATTACK（攻击）、GUARD（防御）和BREAK（崩防），三种行动方式之间形成包剪锤的相克关系，ATTACK<GUARD<BREAK<ATTACK。每个回合必须事先安排6次行动，安排结束按○确认后，英灵将彻底执行你的指令。连续使用克制对手的行动时，将会形成CHAIN。CHAIN达到3次时，就会额外追加一次攻击，这次攻击将会必定命中毫无防备的对手。另外攻击性技能可以克制所有通常行动，当危险的状况下无法确定对手的行动方式时，可以用攻击技能覆盖掉对手这次行动。攻击和崩防指令相杀时，有可能无伤也可能双方都受伤，受伤的程度根据双方的攻击力决定。

战斗的关键就在于尽可能选择克制对手的行动。为此必须先行了解对手的行动模式。与一种敌人战斗的次数越多，敌人所采取的行动模式就会越来越详细地表现在战斗画面下方，此时只要选择对应的行动就好。正文的攻略部分将会附上流程中全敌兵的行动模式，大家可以自行参考。但游戏中盘开始，敌兵的行动模式会突然大幅增加，攻略中收录的部分也会有无法涵盖的状况，还请谅解。

面对最大的对手——魔术师与英灵时，把握对手行动模式的关键就在于事前情报的搜集量。画面右上角一共有4个Matrix标示，每掌握一个情报就会有一个标示亮起。在决战之前的延缓期间中最多可以使3个标示亮起，而决战当日在私人房间中经过情报整理，就可以让第4个标示亮起。等到所有标示亮起的时候，不仅能够最大程度预测对手英灵的行动，甚至连对手的宝具发动也能够预测并回避。我方的宝具一开始是无法使用的，要等到剧情进展到五回战最后才行，玩家们不要焦急。





情報マトリクスを入手すると画面右上に wiseup マークが表示され、マトリクスアイコンが1つ点灯します。

PS 游戏的难度选择为Easy也不会对剧情或隐藏要素造成丝毫影响，反倒是在每一层的月想海中都会设置有回复点（Easy以外只在一の月想海第1层中才有）。不擅长本作战斗方式的玩家推荐选择Easy。

英灵战术全解析

在故事的序章，玩家需要在3名英灵中选择1名作为你的从者。以下将就可以选择的3名英灵做一个详尽地分析与战术指南，请大家根据自己的爱好自行斟酌。一周目推荐Saber，不推荐Caster。

Saber

特征：

筋力与耐久非常容易提升，安定感拔群。稳定的攻击力和实用的技能，无论面对任何对手都不会陷入不利，三人中最易使用的英灵。

技能

技名	MP消耗	效果	习得条件
花散る天幕	30	对敌筋力伤害	SP10
燃え盛る圣者の泉	20	自己的ATTACK攻击力上升	SP20
黄金率・皇帝特权	–	被动技能，战斗结束时道具获得率上升	SP30
伤を拭う圣者の泉	30	自己的BREAK附带HP吸收效果	SP35
喝采は剑戟の如く	40	对敌筋力伤害	SP50
喝采は万雷の如く	60	对敌筋力伤害	大量消耗道具后在私人房间与Saber对话触发剧情
三度、落阳を迎えても	50	死亡时自动复活一次	SP65
时を缠う圣者の泉	50	自己的GUARD附带麻痹效果	SP85
童女讴う华の帝政	80	对敌筋力伤害（宝具效果中）	SP99
招き荡う黄金剧场（宝具）	0	4回合以后可使用，对敌筋力贯通伤害，黄金剧场持续时间内敌方弱化	5回战决战前

战术

中心思想非常明确，不断强化筋力就行。适当地补足耐久，其余项目几乎不用去管。

初期就拥有攻击技能，因此可以在算不准对手行动的时候用技能压制过去，对杂兵战几乎没有难度可言。所有的主动技能伤害都与筋力挂钩，因此最终会变成恐怖的火力输出机器。

辅助系的技能也非常好用。“时を缠う圣者の泉”给自己的GUARD附带麻痹效果，可以中断敌人一回合的行动，不过老实说就算不用这招基本也能赢过任何敌人。

惟一的弱点在于对英灵战时没有有效遏止对手技能或宝具的防御性技能，只能让Master用技能予以补足，或是使用“三度、落阳を迎えても”给自己套上免死金牌。

宝具超强力，在宝具展开的回合中，根本就是单方面的虐杀。使用的时机掌握好的话，可以让任何对手无所作为。



Archer

特征：

耐久、敏捷与魔力容易提升，而幸运难以提升。强化倾向为筋力与耐久，其次是敏捷。总的来说是一个擅长持久战的稳定型英灵。

技能

技名	MP消耗	效果	习得条件
投影准备	10	投影精度上升1，强化投影伤害（投影精度上限为5）	SP10
赤原猎犬・耐久低下	30	对敌投影伤害+耐久低下，要求投影精度1以上	SP12
赤原猎犬・腕力低下	30	对敌投影伤害+筋力低下，要求投影精度2以上	SP30
构造强化	20	自己的GUARD附带投影精度上升效果	SP35
构造把握	–	被动技能，战斗开始时投影精度上升1	SP50
鹤翼三连	50	对敌投影伤害	SP60
炽天覆う七つの圆环	60	该次行动造成的伤害无效，要求投影精度5以上	SP85
伪・螺旋剑	70	对敌投影贯通伤害，要求投影精度3以上	SP99
无限の剑制（宝具）	0	投影精度5时再次让精度上升后发动。展开固有结界，投影技能的威力大幅强化	5回战决战前

战术 首先学会“投影准备”以后，才开始进入正题。“投影准备”看准对方进行GUARD、WAIT或是使用强化技能时使用为好。

序盘与中盘前期输出不足是一大问题，不过等到学会“鹤翼三连”之后就不用在意了。中心战术为利用“赤原猎犬”来削弱对手的能力，面对强力的技能或宝具攻击使用“炽天覆う七つの圆环”，看准对手的空隙用“鹤翼三连”和“伪・螺旋剑”进行强力输出，特别是拥有贯通效果的“伪・螺旋剑”更是绝对的输出主力。

不过，会选择这个英灵的人，大部分都是为了看原作中的死亡Flag“无限の剑制”吧（笑）。无愧于宝具的威名，该技能非常强大，固有结界展开期间投影技能的威力大幅上升，绝对是轰炸时间。注意宝具结束后投影精度会归0。

使用Archer惟一要注意的要点就是MP的管理。由于多用的防御技“炽天覆う七つの圆环”以及输出主力“伪・螺旋剑”都是MP大户，不好好计划性使用的话，很可能面临展开固有结界后无招可放的窘境。Master可以装备回复MP的礼装进行辅助。

攻略部分

注 游戏秉承了TM作品的一贯风格，拥有许多无迹可寻的死亡直通车，从选项上非常难以判断。因此玩家最好多准备几个记录以防万一。参看这篇攻略进行游戏的玩家，在选项上尽量根据本文提供的选项来选择，特别是本文将选项特意写出来的情况下，请尽量遵守，否则随时会有Game Over的可能性。凛路线与共通剧情以Saber进行攻略，拉尼路线则以Caster进行攻略。剧情简述中大量剧透，请谨慎阅读。

Caster



特征：

敏捷、魔力与幸运容易提升，筋力与耐久难以提升。性能相当难以驾驭，再次重申不推荐一周目使用。

技能

技名	MP消耗	效果	习得条件
咒相・炎天	30	对敌魔力伤害+对BREAK麻痹	SP10
咒相・冰天	30	对敌魔力伤害+对ATTACK麻痹	SP20
咒相・密天	30	对敌魔力伤害+对GUARD麻痹	SP40
常世　き裂く大杀界	80	对敌魔力伤害+猛毒，要求HP30%以下	SP99
咒层・黑天洞	40	减少该次行动所受伤害+对技能MP吸收	SP55
咒层界・怨天祝祭	30	下次行动魔力大幅度上升	SP70
咒层界・怨天祝奉	60	下次行动魔力大幅度上升	击倒5个稀有怪
咒法・吸精	20	自己的BREAK附带MP吸收效果（伤害的1/10）	SP30
魂息吹	–	被动技能，战斗结束时MP小回复	SP80
水天日光天照八野镇石（宝具）	0	一场战斗中使用9次技能后可以发动。该回合中使用技能消耗MP为0	5回战决战前

战术 防御力比馄饨皮还薄，即使是满血，也有可能在一个回合内被干掉。越是打持久战越不利，因此要尽量追求技能连发快速击倒敌人。面对没有回复点设置的杂兵连战，在习得“魂息吹”之前免不了要伤一番脑筋了。

强化倾向初期集中在筋力和魔力上，魔力保持差不多每回战都提升1个等级的速度，待筋力到达D～C后开始全砸魔力。基础攻击力也会随着魔力的上升而提升伤害，这样到了故事中后盘，即使不靠技能，单凭基础攻击也能在2回合内杀掉一般的杂兵，且“咒法・吸精”后一次BREAK带来的MP吸收量也能超过一次“咒相”的支出。当魔力达到EX后，可以用多出来的SP点数强化耐久，避免最后被强力BOSS秒杀。

由于皮薄血少，即使采取防御也很可能被敌方的宝具攻击一击杀掉，因此在面对宝具攻击时，要利用“咒层・黑天洞”进行防御，或是提前利用“咒相”进行麻痹。Master也应该装备上打断技能的礼装以防万一。

主要战术思想为利用3种“咒相”攻击在能够预测的格子上地麻痹敌方；无法推测的格子也最好用技能压过去——如果面对有可能使用技能的对手，特别是英灵的情况下，最好利用“咒层・黑天洞”来防御。关于MP的补给方面，杂兵战使用“咒法・吸精”→“咒相”麻痹→BRAEKMP吸收的方式，加上战后的“魂息吹”基本可以做到无消耗，英灵战时看准对手的攻击技能或宝具使用时机利用“咒层・黑天洞”就可以一次大量回收，然后看准机会用“咒层界”或是Master技能提高魔力后技能连发干掉对手。游戏终盘技能齐全的情况下，可以一面倒地压制敌人，属于典型的大器晚成。但是初期在道具、技能、MP回复手段都极其缺乏的情况下，可以说是无比痛苦。这也是一周目不推荐她的根本原因。

宝具使用有一个很容易陷入的误区：“该回合中使用技能消耗MP为0”是指技能发动后结算时为0消耗，也就是说顺序为“先发动再消耗”。如果当时的MP不够发动该技能，那么是出不了招的。这一点需要大家注意。

序

剧情简述

我过着的只是极为平淡的生活，倒也没什么特别要说的，但如果你坚持想要听听的话……

今日也和往常一样。我的好友——月海原学院的学生会长柳洞一成在校门检查大家的着装。间桐慎二今日也依旧不自然般地受女生欢迎，很遗憾这个自大、目中无人、充满莫名其妙优越感的家伙竟然是我的友人。随着铃声响起，藤村老师进入了教室，然后如往常一般一头撞在了教室的讲台上。放学后与新闻部部长在走廊上聊了几句，这个部长又把自己的工作推给我这个部员，不过这也早就习以为常了。

来到1楼，在走廊遇到了今天才到任的葛木老师。虽然我听不太明白他说的那些意义不明的话，不过有一点我很确信，我在他身上感觉到一股凌厉的杀气……大概曾有一瞬，他是真的想要杀掉我吧。

第二天慎二看起来有些忿忿，打听之下察觉到他与一名叫远坂凛的女学生之间似乎发生了矛盾，看来慎二那套强引的搭讪方式这回没起作用。放学后找到部长，交代了昨天的取材成果后，今天又要以楼顶为目的地进行取材，这个部长还真是能折腾。

来到楼顶，竟然见到了学院中大家的偶像远坂凛。不过她在某种意义上也跟昨天的葛木老师一样有些难以理解，老是说着一些“系统侧”、“NPC”什么的话，难道是电波女？正在我纳闷的时候，红衣女子一瞬间从我眼前消失，取而代之是一成出现在我面前，催促着一般学生放学后要赶快回家。人又怎么会凭空消失？看来我今天太累了，还是早点回去休息吧。

第三天，班里来了一位转学生，名叫雷奥纳尔多・比斯塔里奥・哈维。当我们都被这位充满王者气息的天才少年的气场压倒之时，这强烈的气场与自信引起了慎二的不满。不过雷奥似乎并没有在意慎二，反倒是——应该是我的错觉吧，这样的王子殿下又怎么会特意在乎我这样平凡的人呢。

今天的取材地点似乎是教会前的花坛处，来到目的地后，映入眼中的是站在中央的葛木老师，以及无数学生的——尸体？在我还未搞清状况之前，便被“什么东西”给



一击弄晕了过去。醒来之后，葛木老师与尸体全部不知所踪。之前这些都是错觉吗？我只是一个平凡的人，平凡的日常生活又怎么会出现这种离奇的事情？总而言之别想太多，先回去休息吧。

第四天，雷奥与慎二有了第一次正面的对话。不过相比慎二的虚张声势，雷奥似乎根本就没将慎二放在眼里。令人震惊的事还不止这样，就在中午的课程即将结束之际，雷奥突然站了起来，与大家道别之后，头也不回就走出了教室。上课途中学生向全班同学道别后离开教室，而包括藤村老师在内竟然没有一个人上前阻止，甚至是询问也没有过，仅仅是当做什么事都没发生过那样，继续着教学，这就是我所熟悉的，平淡而波澜不惊的日常生活。

因此才更显得那么地不自然。

一定有哪里不对劲！只有我一个人这样觉得吗？一股刺痛感传入我的脑海之中，难道我并非自己所想的平凡之人？陷入思考的我，忽然察觉到一个难以置信的问题：我，是谁？

我无法回想起名字等一切有关自己的情报，即使是前往图书室查询学生名册，也只会看到满篇的空白，这着实让我感到惊恐。来到1楼遇到了早前跟大家道别的雷奥，追着他来到了1楼的尽头处，雷奥再一次回过头来，我终于确信这次他确实是在跟我说话，因为这里除了"我们"以外，再也没有其他人存在了。照雷奥的意思，似乎我们之后还有再见面的可能性，直到他消失在对面的墙壁之后，我才醒悟过来，也许他就是知道我真实情报的人，我不能就这样看着他走掉。也许现在回头，将疑问束之高阁，我就能回到平淡且对一切都不抱有怀疑的日常。但既然疑问已经产生，我已不能这样浑浑噩噩地生活下去。凝视真实的瞬间，出现在我眼前的才不是什么墙壁，而是昏暗的——通向命运之路。接着一具奇妙的人偶出现在我的眼前。此乃我的剑，亦为我的盾，作为Master候补的我，此刻无暇也无需考虑这番话的意义，要开拓自己的命运，只能前进。

来到了前路的终点，这里是被称为教会的地方。环顾四周发现一名男子躺在地上，一动不动，触手冰凉。就在我惊愕之际，男子旁边半跪着的人偶突然站起，并向我发动了攻势。毫无还手之力，我轻易便倒在了教会冰冷的地板上。

我就要死去了。毫无疑问这就是我的真实，而我没有足够的力量去开拓它。但我没有畏惧，只是有一点后悔——直到最后，我依然不知道自己的名字……这就是我平淡故事的最后一幕，那么你的故事呢？也说给我听听看吧。

"他的故事就此落幕，那么你呢？你所希望的力量又是什么呢？"

似曾相似的风景，记忆中鲜明的不谐和音。这里（曾经）是我所熟知的月海原学院，（记忆中的）好友柳洞一成仍然在校门口检查风纪。然而早已察觉到异状的我，已不会再限于这虚伪的日常之中。放学后，在1楼的走廊，眼前映出雷奥与同班同学的身影。尾随着他们来到走廊的尽头，雷奥似乎注意到了在同班同学身后偷窥着的我，证据就是他道别后消失在墙壁里之前，曾向我这边看了一眼。两人先后消失于墙壁之处，看来这正是我所等待的打破现状的契机。

踏上命运之路，以人偶为武器，最终我来到了被世俗称为"教会"之地。环顾四周发现一名男子躺在地上，正是之前追赶着雷奥的我的同学。他一动不动，触手冰凉。就在我惊愕之际，在他旁边半跪着的人偶突然站起，并向我发动了攻势。毫无还手之力，我轻易便倒在了教会冰冷的地板上。

直到此刻，我才发现四周全是月海原学生的尸体。他们都跟我一样，想要掌握真实而来到这里，最后却无能为力地在此凋零。那么我呢？我也要和他们一样步上末路么？

别开玩笑了！怎么能就这样结束？现在瘫软在地板上的这双手，还一次都没有以自己的意识战斗过啊！

"嗯！即使身临死亡之渊，怀抱着恐惧，压抑着恐惧也要坚持战斗！实在是精彩，说得不错啊，无名的路人哟。你的这份意愿，即使世界置之不理，朕也不会忽视的！紧握双拳，抬起头来——你的命运并未完结，而是将从现在开始转动！"

光柱倾洒而下，一名红衣女性出现在眼前。外表虽然与人类无异，然而却让我清楚地感觉到一股超越一切的人外之力。"你就是朕的奏者（Master）吗？"得到肯定



的答复之后，红衣少女赐予了我驱使她的资格，同时我的左手上出现了某种奇妙的纹章。虽然目前完全搞不清楚状况，不过身后虎视眈眈的人偶似乎不会给我多少整理的时间。转眼之间，之前几乎置我于死地的人偶在少女的剑下化为残渣，此刻一直以来引导我的声音说出了"圣杯战争"这一词汇。

圣杯战争——围绕着能够实现一切的圣杯，魔术师们驱策着从者相互厮杀，最终留下一个人君临顶点的战争。眼前的少女便是我的从者，而左手上不断带给我痛楚的刻印就是圣杯战争的资格证"令咒"，使用令咒可以拥有三次对从者的"绝对命令权"，但是失去所有令咒的主人将会死亡……

到此为止，烙上令咒以来持续带来的痛楚终于超过了临界值，我的眼前一片苍白，瘫软在地上。就在我的意识沉眠前一刻，脑海中再次响起那神秘的声音：

"圣杯战争现在正式开始。电子世界的魔术师们哟，以你们自身来验证自己便是最强之人吧。"

流程

前往2-A教室。
↓
2-A教室中与男性学生对话。
↓
2楼走廊与新闻部部长对话。
↓
1楼走廊发生剧情事件。
↓
弓道场与藤村大河对话，选择"归る"。
↓
2楼走廊与新闻部部长对话。
↓
前往楼顶发生剧情事件。之后选择"归る"。
↓
2楼走廊与新闻部部长对话
↓
前往花坛发生剧情，之后选择"归る"。
↓
2楼走廊与新闻部部长对话。
↓
前往图书室调查书架。
↓
1楼发生剧情
↓
调查雷奥消失的墙壁，选择"真实に目を凝らす"
↓
选择从者（"剣を携えた男装の少女"→Saber；"赤い外装に身を包んだ武人"→Archer；"妖艳な半兽の女性"→Caster），选择性别，输入姓名。
↓
1楼追赶雷奥与NPC前往消失的墙壁处，调查雷奥消失的墙壁，选择"真实に目を凝らす"。
↓
笔直前进后发生剧情，进入教学模式。
↓
与人偶对战（必败）。
↓
依次选择"あきらめない"与"まだ、あきらめない"。



一回战

开幕

残余人数 128人

剧情简述

我在保健室中醒来，接着红衣少女的出现使我再次认识到之前发生的一切并非不可思议的梦境。在少女的讲解下，我大致上明白了所谓圣杯战争的概要。这位红衣少女似乎是历史上比较知名的某位英雄，借由圣杯之力使其存在重现于此的英灵，作为从者帮助我取得圣杯战争的胜利。为了减轻召唤英灵时的负担，所有的英灵都有着各自的阶职，魔术师只能召唤出对应其阶职的英灵。如今成为我的从者的红衣少女的阶职便是Saber，因此以后我便称呼她为Saber。至于她的真实身分，似乎需要等到两人的羁绊加深后她才肯相告。要事传达完毕后，Saber消去了身姿。接着间桐樱进入了保健室，并将我的名字与记忆交还了我——原来在失去姓名和记忆的情况下，被放置在虚拟的校园生活之中，在此环境下还能觉醒自己的身分，似乎就是突破预选参加正式战争的条件。然而名字虽然已经能够想起，但记忆方面却依然一片空白，这一点似乎连这位名叫



“间桐樱”的AI也无能为力，这已经超出了她的管辖范畴。同时交给我的还有一个携带端末机，之后有关圣杯战争的情报都会储存在这里。

巡视了校园之后来到楼顶，远坂凛竟然把我当做一般NPC前来调查，被她的从者嘲笑之后羞红了脸。不过她也充分展现出了自己能赢到最后的自信。这已经不是在意自己是否有以前记忆的时候了，必须得先存活下来。

傍晚与言峰神父相遇，了解了圣杯战争的具体进程——每周将会进行一场与对方魔术师的战斗，连胜7场之后就能得到最终的胜利。每次进行战斗前将有6天的准备时间，用以布置战术或是收集情报。要事交代完毕之后，言峰神父交给我私人房间的认证钥匙，并将在明天安排出我的对战对手。在这之前，稍稍去月想海看看战斗的环境吧。

第二天来到公告板前，确认了我的第一战对手是间桐慎二。此时慎二出现在身边，依旧说了些自大的话然后离去。傍晚得到了系统的通知，说是第一暗号键已经在月想海中生成，可以取得。询问了言峰神父，原来在6日的准备期间内，Master必须要凑齐两个暗号键才有资格进行决战。既然知道了这点，事不宜迟就赶紧前去寻找吧。

来到月想海后，遇到了慎二与他的从者。慎二命令他的从者向我发起了攻击，不过仅仅三回合就遭到系统侧的强制终止。不过这已经给我们带来了他的从者的一些基本情报，对于5天后的决战一定会起到一定的帮助。之后顺利找到了第一暗号键，离开了月想海。

第三天，在Saber的建议下，我们在学校开始搜集对手从者的情报。恰巧在2楼的图书室前，慎二这个大嘴巴将自己从者的情报透露给了远坂凛，真是得来全不费工夫。之后进入月想海磨练了一下，就结束了今天的安排。

第四天，我遇到了雷奥，以及他的从者“高文”——亚瑟王的圆桌骑士之一，单论力量在亚瑟王之上，而手中的所持的圣剑甚至被誉为与亚瑟王的圣剑拥有同级的威力。阶职不管怎么看都是Saber，是一个爽朗而认真的青年。而雷奥也毫不忌讳地将其名字告诉了我，看来这就是他绝对的自信。前往图书室收集情报时遇到了慎二，他已经把关于自己从者的情报藏在了月想海，真是个会给人添麻烦的笨蛋，既然要藏起来就不要特意告诉我啊。在前往教会强化过从者之后，得到了第二暗号键生成的消息。之后前往月想海，寻找暗号键的同时



也找到了慎二藏起来的情报，之后在与慎二的对战中也验证了情报的正确性。

第五天与Saber在私人房间中整理了一下情报，之后正准备前往月想海，却发现入口被慎二那家伙给封锁了起来。这家伙还有脸跑来跟我炫耀，等我破坏了组成封印的两个魔法阵后有他好看的。将重要的东西藏在自己熟悉的地方，这就是人类的习性，于是我前往慎二的桌子处和保健室便轻易地找到并消去了两个魔法阵。再次来到月想海入口，慎二似乎独自一人说着什么“寻宝”就进入了月想海。现在还是先注重提升自己的战力吧。



到了倒数第二天，今天本来准备把残余的琐事清理掉专心备战，没想到慎二又在月想海第2层搞了个什么“寻宝”程序进去，似乎他们找到的宝物越多，那位大姐英灵就会越强。而我方的Saber似乎也对财宝很感兴趣，不过即使单从阻止对手的角度来说，我们也得参加这个活动。顺利地比对手拿到更多的宝藏后，慎二恶狠狠地离去了，我们也满足地离开了月想海，养精蓄锐做好了最终的准备。

决战当日，在私人房间整理了对手的情报，得知那位豪爽的大姐，原来竟然是弗兰西斯·德雷克爵士——身名远扬的海盗与冒险家，同时也是击败了西班牙无敌舰队，使得英国成为海上霸主的最大功臣。慎二虽然某些时候经常缺根筋，不过再怎么说也是手腕儿高明的黑客，即使情报充足，也要慎重对待。以暗号键通过认证之后，进入用具室见到了慎二与他的从者。免不了听慎二废话一番之后，战斗正式打响。

多亏事前情报准备得充足，最终毫无悬念地赢下了慎二。不过慎二到最后还是死要面子，还在说些不着边际的傻话，最后与他的英灵一起消亡在这个电脑空间中。啊啊，原来这就是所谓的死亡啊。作为胜者回到学校的我，在远坂凛的质问下无言以对。我真的有获胜的觉悟吗？有踩着众人的尸骸前往顶点的觉悟吗？还没有恢复记忆的我，有资格践踏他人的觉悟吗？

流程

楼顶与远坂凛对话。

1楼与言峰神父对话。

1楼与藤村大河对话，选择“いいですよ”（老虎任务01）。

调查2楼2-B教室，进入私人房间。

调查1楼的紧急出口，进入月想海。

前往2楼公告板前发生剧情。

2楼与言峰神父对话。

1楼与间桐慎二对话。

保健室与间桐樱对话。

进入一の月想海第1层。

第1层深处发生剧情，与慎二战斗（三回合后强制结束）

一の月想海第1层全走遍，得到第一暗号键后离开。

2楼图书室前发生剧情。

与雷奥相遇。

2楼图书室与慎二对话。

1楼走廊与言峰神父对话（教会利用可能）。

与藤村大河对话，选择“まあ、いいですよ”（老虎任务02）。

前往教会发生剧情，离开教会时发生剧情。

进入一の月想海第2层。

按下开关解除屏障。

进入深处发生剧情，找到“古ぼけた手记”。按下开关解除屏障。

与慎二战斗（三回合后强制结束）。

一の月想海第2层全走遍，得到第二暗号键后离开。

调查月想海入口发生剧情。

先后调查2-A慎二的桌子、保健室门口消去魔法阵。

前往月想海入口发生剧情。

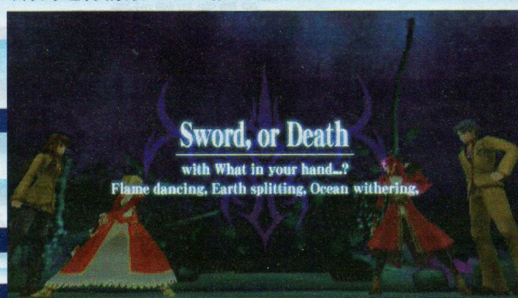
与藤村大河对话。

前往月想海入口发生剧情，进入月想海第2层。

决战当日，在私人房间进行情报整理，依次选择“クラシックな二丁拳铳”→“船”→“フランシス・ドレイクだ”。

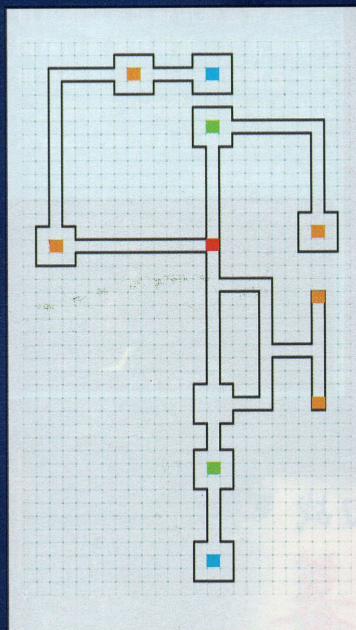
1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。

决战。



月想海情报

一の月想海 第1层



敌人

KLEIN	
行动模式	B B A B B A
	B B G G B B
	B B B B B B

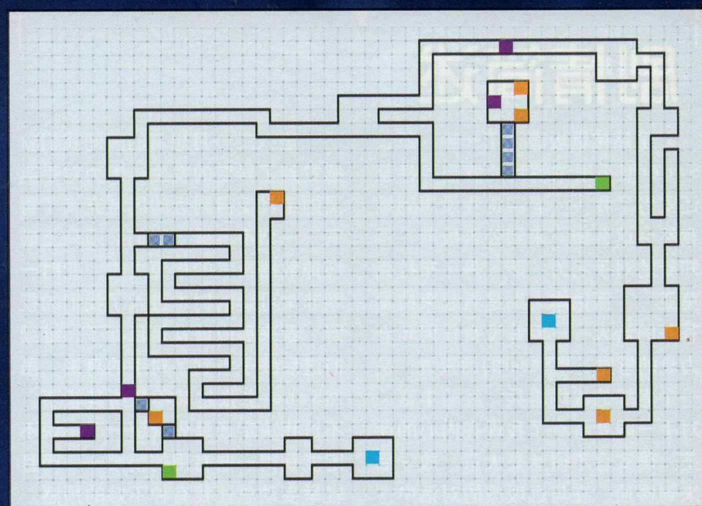
INSPIRE	
行动模式	A G G G A G
	G G B B G G
	G G G G G G

CRIX	
行动模式	A A B B B A
	A B B B A A
	B A B B A A

获得物品

エーテルの欠片
300PPT
凤凰のマフラー
竹刀(老虎任务道具)
トリガーコードアルファ

一の月想海 第2层



敌人

VIPER	
行动模式	G B G B G B
	G B B B G G
	G G B B G B

CLUSTER HORN	
行动模式	A G B A G B
	G B A G B A
	B A G B A G

获得物品

1000PPT(隐藏通路)
みかん(老虎任务道具)
リターンクリスタル(隐藏通路)
古ぼけた手记(隐藏通路)
圣者のモノクル(隐藏通路)
守り刀
トリガーコードベータ



决战

RIDER（HP3094）	
行动模式（通常）	G A G A G A
	A G A G A G
	A B A B A B
	B A B A B A
	S B A B A B
	S G A G A G
	G A S A G A
	B A S A G A
	B A S A B A
	G A S A B A
行动模式（HP900以下）	A G B A B E
	G G A A A E
	A B B G G E
	A B B B B E
	B A A B G E
	B A G G A E
	G G G A G E
	G G G B A E

行动说明

比较简单的第一战。开场第一击通常会使用辅助技能提高自己的攻击力，如果技能被打断则会一直重复这一步骤，不会使用攻击性技能。HP900以下时最后一次行动必定是宝具攻击，中断不了就选择防御吧。



二回战 开幕

残余人数 64人

剧情简述

虽然被远坂凛训了一顿，不过Saber似乎很谅解我的感受，甚至还安慰了我……老实说我没想到她竟然会这么做。来到公告板前，得知新的对手名为“萨·丹·布拉克莫亚”，而他本人则是看起来白发苍苍的老人——但并没有任何年老力衰的感觉，用Saber的话来说，是一个老练的战场老兵，经验丰富。对手一眼就看穿了我现在内心的迷茫，确实容不得丝毫大意。放学后来到楼顶，在与远坂凛的对话中，得知了丹是个有名的狙击手，另外还有宝具的事……为什么到现在为止还没有恢复记忆，以及无法使用从者的宝具，都是严重的问题，目前也只好不断强化从者慢慢取回神格来找到转机了。不过离开楼顶后，Saber的话语给我打了一针定心剂：原来宝具并非不能使用而是没有使用，因为Saber并不想在一回战中就通过宝具暴露出自己的真实身份。恰巧此时，机器里传来第一暗号键生成的信息，作为转换心情真是再好不过了。在月想海入口处看到了老兵与他的从者，看起来似乎是个轻佻的青年。

进入二の月想海的瞬间我们就感觉到了异变的发生！因为对手英灵的宝具使得附近的区域充满了毒气——刻不容缓，我们必须马上破坏掉散播毒气的根源之物。此时一颗非常可疑的树木进入了我们的视野，看来那应该就是目标了。继续前进后终于看到了对手的身影，虽然Saber主张趁其不备将其斩下，不过我决定还是先观望一下，说不定能获得一些有用的情报——而且轻举妄动总让我有种不妙的预感。丹与他的从者对于毒杀这种战术似乎有着不小的分歧，说得明白点就是信念上的分歧。丹非常具有荣耀感，而他的从者则是为了胜利什么都做得出来的人。两人最终也是意见不合，不欢而散。也许这种分歧最终将成为我们获胜的关键也说不定，不过眼前还是先解除毒之结界吧。将树木粉碎之后，我们也顺利



找到了第一暗号键。

第二天，在重新审视了与丹的经验之差后，我们决定多多修炼来弥补这个差距，不过刚出教室门就遇上了一位少女。少女名为拉尼，从稍稍有些隐晦的对话中，查知她也是圣杯战争的参战者，同时也是一位占星术师。她似乎对我和丹的星之命运非常注目，如果我能找到对手的遗失物，三天后通过她的占星术就可以直到对手的命运情报了……虽然还无法完全信任她，不过我从她身上感觉不到丝毫敌意。进入月想海之后，总之就先以寻找对手的遗失物为目标吧。

第三天，周围游荡着一股随时可能被人袭击的不稳气息，这股不安在踏入1楼的瞬间化为了现实。被对方英灵狙击的我们全力逃进了月想海，但是仍然没有躲过对手的毒箭。在Saber的防守下仍能以弓箭命中我，这份技量毫无疑问是Archer的手腕。

第四天，当我正在保健室接受治疗时，丹带着他的从者出现并向我谢罪。他破坏了射出毒箭的宝具，因此我体内的毒性也随之消



失。接着丹竟然使用了令咒来强制他的从者不许在准备时间内以宝具发起攻击，这分荣耀感当真令人敬佩。傍晚收到了第二暗号键生成的消息，今天就去找到它吧。

第五天，信步来到教会，与正在祈祷的丹进行了交谈，得知了一些他的过去。虽然奉了女王的命令前来夺得圣杯，但这同时也是他自身的第一次战斗，作为骑士是不会纵容他的英灵做出那种鼠辈之事的。丹语重心长地告诉我，所谓结果不过是过程的衍生，重要的是不要做出让自己后悔和羞耻的事。

今天也是与拉尼约定好的日子，通过占星术了解到绿衣从者生前似乎总是从暗处攻击对方，与丹的骑士风格正好相反。得知对方现在正在月想海之中后，我们立刻前去与其对战。双方在言语的相互试探中都挖到了对手的不少情报，看来决战之日必定会有一场好戏。

第六天将琐事都解决后，终于到了决定命运的决战之日。整理过情报后，推断出绿衣男子的真名就是罗宾汉，活跃在夏伍德森林中劫富济贫的英国传说中的英雄。迈入斗技场后，Saber与Archer再次言语相争，看来他们确实是性格极为不和，另外对手似乎也掌握了Saber的真名，这一战似乎会比较辛苦。

我们获得了胜利，而丹与罗宾汉即将消亡。这一战中，我从这位年迈的骑士身上得到了一个忠告：之后无论会有多么痛苦的事情发生，只要成为了结果，都应该接受它，并以其为粮食作为前进的动力。同时也要尽力找出对我来说战斗的意义，要将胜利的责任背负到最后一刻。



流程

- 前往2楼公告板前发生剧情。
- 楼顶与远坂凛对话。
- 前往1楼发生剧情。
- 保健室与樱对话。
- 前往紧急出口处发生剧情，之后选择“大丈夫！”进入月想海。
- 进入月想海后发生剧情，角色进入毒状态。
- 前进途中以某棵树木为目标前进。
- 半路上出现选项，选择“セイバーを制止する”。
- 靠近树木后发生剧情，毒解除。

按下开关解除屏障。

按下大房间中央的开关解除屏障。

找到第一暗号键，按下开关解除屏障后离开月想海。

2楼与拉尼对话。

1楼与藤村大河对话，选择“いいですよ”（老虎任务03）。

前往月想海寻找对手的遗失物，一共三个。分别调查曾有树木的区域、大房间左下区域和出口左下朝北的支路。

前往1楼发生剧情，选择“アリーナに逃げ入む”。

地图中央发生剧情后，快速前往出口处。

1楼与藤村大河对话，选择“まあ、いいですよ”（老虎任务04）。

3楼与拉尼对话。

进入二の月想海第2层，终点附近与英灵对战（三回合后强制结束）。

1楼与藤村大河对话。

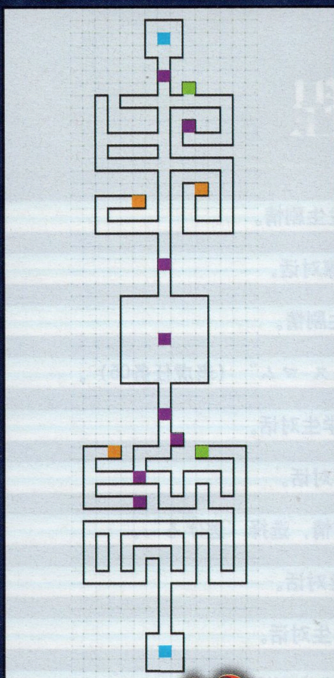
决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“确か、アーチャーだったはず”→“祈りの弓”→“シャーウッドの森”。

1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。

决战。

月想海情报

二の月想海 第1层



敌人

MEBIUS	
行动模式	B B A B B A
	B B G G B B
	B A B B G B
	B B B A B B
	B B B B G B

INSANITY	
行动模式	A A B B B A
	A B B B A A
	B A B B A A
	A B B A B A
	A A B G B A

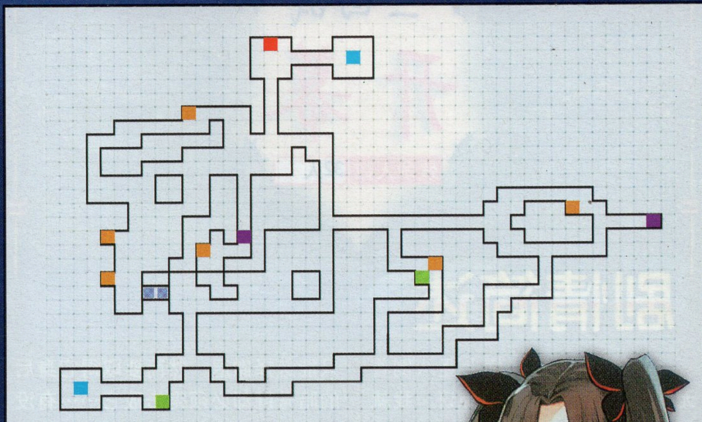
FISHBITE	
行动模式	B A A A G A
	A A A A A B
	A A B B A B
	A A B B A A
	A A B A A G
	B A A A A A

SWINDLE	
行动模式	G B G B G B
	G B G B B G
	G B A B G B
	G B B B G G
	G G B B G B

获得物品

强化体操服
治疗药
トリガーコードガンマ
柿一箱（老虎任务道具）
年代物の矢じり（树木的区域）
折れている矢（大房间左下区域）
风切羽根（出口左下朝北的支路）

二の月想海 第2层



敌人

EXE HORN	
行动模式	A G B A G B
	G B A G B A
	B A G B A G
	G A B G A B
	B A G B G A

获得物品

エーテルの欠片
2000PPT
开运の键
エーテルの块
魔眼杀しの眼镜（老虎任务道具）
トリガーコードデルタ

决战

ARCHER（HP6317）	
行动模式（通常）	G B A B B B
	G B A A A B
	G B G G G A
	G A B A A A
	G A G G G B
	G B B B G A
	G B B B A G
	G A A A G B
	G G G A B G
	G G G B G A
行动模式（使用“矢尻の毒”的回合）	G S G G G B
	G S B B B G
	G S B B B A
	G S A A A G
	G S A A A B
	G S G A A A
	G S G B B B
	G S B A A A
	G S B G G G
	G S A G G G
	G S B G G G
	G S G G G A
行动模式（使用“茂みの棘”的回合）	G A S G G G
	G B S A A A
	G B S B B B
	G A S A A A
	G B G G G S
	G A B B B S
行动模式（使用“颜のない王”的回合）	G B S G G G
	G A S G G G
行动模式（使用宝具“祈りの弓”的回合）	G E A B B B
	G E A G G G
	G E B B B A
	G E B A A A
	G E G A A A
	G E G G G B

行动说明

Archer的第一次行动必定是G。偶数回合必定会在第二击使用“矢尻の毒”，之后如果没有进行解毒，那么下一回合必定会在第二击使用宝具。反过来说只要注意解毒，那么宝具就无法使用。“茂みの棘”伤害比较高，如果无法阻止就一定要防御。“颜のない王”会在红血时发动，之后会强制使我方进行攻击并遭到反击，如果HP在700以下将会非常危险，一定要阻止这招发动。特征是后三个行动必定是GGG。



三回战

开幕

残余人数 32人

剧情简述

在3楼的走廊，横七竖八倒着无数的尸骸。还来不及惊讶，我就被卷入了另一个空间。没有任何凭据，仅仅依靠直觉，我判断面前站着的伟岸英灵就是Assassin（暗杀者）！。就在他即将对我下手之际，Saber察觉到异样，千钧一发之际防住了致命的攻击。非法的空间干涉并无法持续太长的时间，我们很快就回到了正常的月海原学院空间中。此刻我发现了许久不见踪影的葛木老师，就在他想要取我性命之时，突然出现的远坂凛阻止了他，并称其为“尤里乌斯·贝尔奇斯库·哈维”。一番对话之后，尤里乌斯径自离去。虽然远坂凛坚持说并非有意救我，不过她的出现为我解除了危机则是不争的事实。



中午在公告板处查看了接下来的对手，一位名叫爱丽丝的少女。大概还不满10岁吧，用令人怜爱的腔调说着一些听不太明白的话，不过既然是存活到第三战的对手，那就决不能大意。傍晚收到了暗号键生成的消息，前往月想海的途中，在1楼再次遇到了爱丽丝，她竟然要和我玩捉迷藏？一方面我不认为这是陷阱，而且也许能通过这个游戏找到对手的情报，再加上场所选在月想海里，还能够顺便找暗号键，一举两得，于是我便答应了下来（Saber也是迫不及待）。

在月想海中追追躲躲过了大半天，终于在一个路口抓住了爱丽丝。不过此刻爱丽丝身旁却出现了一个跟爱丽丝一模一样的少女，然后两人召唤出了一个巨大的红色巨人。规格相差太多了，即使是Saber也无从抗衡的压迫感。无可奈何只能选择撤退，然而要取得它身后的暗号键却必须得击败它……有没有什么办法呢？目前暂时将这个红色巨人定义为爱丽丝的英灵——Berserker（狂战士）。那么另一个爱丽丝又是谁呢？Master是双胞胎？会有这种情况吗？

第二天，在见识过Berserker的力量之后，我们决定还是慎重地先收集情报。正好在2楼发现爱丽丝，接着顺水推舟在校内玩起了捉迷藏（Saber也是迫不及待）。找到爱丽丝后，为了得到进一步的情报，接着又要去找一把“ヴォーパルの剣”。四处打探到这把剑需要炼金术相关知识来炼成后，在学校中四处奔波以物换物，终于拿到了原材料，拜托拉尼进行了炼成。带着这把剑，我们再次前往Berserker所在的位置，受到剑的影响，红色巨人明显遭到了弱化。不过将其消灭后两名少女依然出现了，也就是说爱丽丝的英灵并没有遭到致命的打击。



第三天，为了拿取暗号键的我们进入月想海第二层，不料却踏进了少女们布下的固有结界，待的时间越长，自我的存在就会越发稀薄，最终完全消失。为了赶快离开这里，只得遵从游戏规则，以最快速度将爱丽丝她们抓住。在追逐的过程中，我渐渐丧失了自我，变得连一起作战的从者都不认识了，好在千钧一发之际，成功抓住两人，暂时解除了这个危机。

不想办法破解固有结界，就无法拿到暗号键。我拿着追逐少女时她们遗下的笔记寻求远坂凛的建议，然后将自己的名字写在了手上，这成为了破解固有结界的关键。进入月想海高喊写在手上的名字，让“名无しの森”消失之后，毫无阻碍找到了暗号键，得到了前往最终决战之地的资格。

第五天，在经过与远坂凛和苍崎橙子商量之后，初步推断爱丽丝的真身可能是早已死去的精神体；从可以使用固有结界来看，从者的阶职并非Berserker，而很有可能是Caster（魔术师）。之后在图书室拾到的镜文字笔记以及与爱丽丝的问答都说明了猜测的正确性。还有一步就要逼近事实的真相了。

在第六天我终于从爱丽丝口中得知了详情。决战之日，在私人房间中整理情报也证明了我的猜想是正确的：巨人与固有结界都是爱丽丝的从者所使用的宝具，“杰伯瓦奇”与“名无しの森”这些关键词也都暗示了从者的真实身份。与爱丽丝拥有同样外表的从者，正是与爱丽丝的精神溶为一体的架空英灵——名为《爱丽丝梦游仙境》的“童话故事”，架空的异质英灵。它的外貌会随着Master而变化，因此才出现了酷似双胞胎的一幕。

决战过后，两位少女消失在了我的面前。爱丽丝的真实身分是将死或已死之人存在于这个电子世界中的“电子幽灵”，并没有实体。那么她之前对我说的那些听起来像是“同类”的话，莫非代表我的真实身分也是……不管怎样，面对只是不想一个人孤独存在的爱丽丝，却不得不将其击败。我陷入了愧疚之中，而雷奥出现阐述了他的意见和理想，而远坂凛也随之出现并对其进行了宣战布告。面对两人的决意，失去记忆的我只剩下空虚。



就在我处于迷茫之际，发生了一件更为重大的事：远坂凛与拉尼将是接下来对战的一组！而同样知道这件事的葛木……不，尤里乌斯，阴险的表情也完全显露在了脸上。来到视听教室前，尤里乌斯似乎在此设下了什么咒文就离去了。我进入后调查了里面的放映机，发现竟然正在放映着远坂凛与拉尼的一战，蓝色与黑红色的两名英灵以命相搏、激战正酣！对于难以弄到对手情报的圣杯战争而言，被人看见对战则是相当致命的，尤里乌斯做出了违反规则的事。然而为什么他本人却半途离去了呢？战况进入尾声，就在远坂凛取得优势即将赢得胜利的时候，拉尼让自己体内的魔力回路进行收缩，准备一举自爆！在这个情况下，想要救人就必须得使用2次令咒，我应该救哪一个？

流程

前往2楼走廊发生剧情。
↓
楼顶与远坂凛对话。
↓
前往1楼发生剧情。
↓
1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务05）。
↓
与校庭的男性学生对话。
↓
保健室与樱对话。
↓
月想海抓住爱丽丝后发生剧情，选择“逃げる”。
↓
2楼与爱丽丝对话。
↓
校庭与男性学生对话。
↓
1楼紧急出口前发生剧情。
↓
1楼走廊与远坂凛对话。
↓
3楼走廊与柳洞一成对话，之后与拉尼对话。
↓
1楼与远坂凛对话。
↓

学校小卖部进入购买画面后退出。

保健室与樱对话。

与小卖部店员对话。

1楼与远坂凛对话。

3楼与拉尼对话。

进入月想海，来到UNKNOWN的位置发生剧情战斗。

前往1楼发生剧情。

前往月想海第二层发生剧情。

追逐爱丽丝，抓住三次以后发生剧情。

楼顶与远坂凛对话。

1楼与藤村大河对话，选择“いいですよ”（老虎任务06）。

进入月想海第二层发生剧情，选择自己的名字。

按下开关解除屏障。

教会与苍崎橙子对话。

前往图书室发生剧情。

教会与苍崎橙子对话。

调查洗手间。

调查图书室的书架，选择“读む”后发生剧情。

1楼与藤村大河对话。

1楼紧急出口前发生剧情。

决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“バーサーカーだと思った。”→“自我と共に存在を消すものだった。”→“一方のアリスがサーヴァント”。

1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。

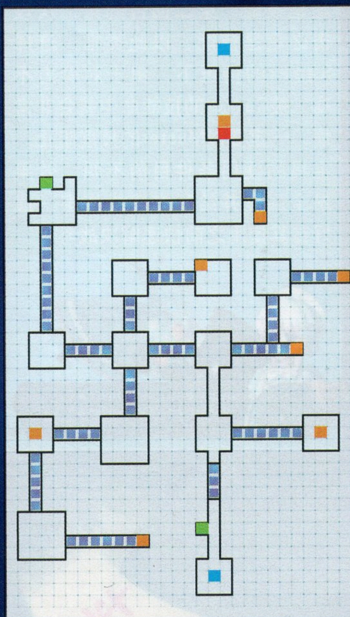
决战。

存档（重要！之后路线分歧）。



月想海情报

三の月想海 第1层



PROPHECIES	
行动模式	A G A G A G
	A G G B G G
	G B G G G G
	G A A B A B
	G G A G B G
	B G B G B G
	G B G A G G

WEATHER DRIVE	
行动模式	B B A A B B
	B B G G B B
	A A B B A A
	A A G G A A
	G G B B G G
	G G A A G G

UNKNOWN	
行动模式	G A B G A G
	B A B A G B
	S A A A A A
	S B B B B B
	A B G B G B
	A G A B A B
	A G A B G B
	B A G B A G
	G B G A B A

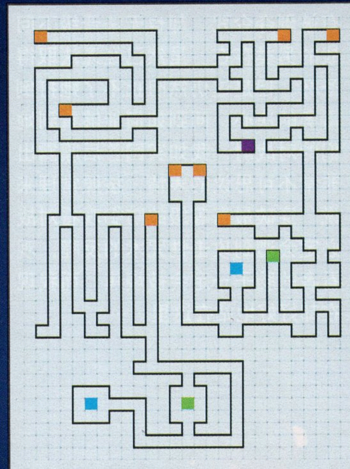
敌人

ESCHER	
行动模式	B B A B B G
	B A B A B A
	B G B G B G
	B B B B A B
	B B B B G B
	B B G A B B
	B A B B G B
	B B B A B B

获得物品

リターンクリスタル
治疗药
5000PPT
エーテルの块
大锅（老虎任务道具）
浓缩エーテル
魔术结晶の欠片
トリガーコードイプシロン

三の月想海 第2层



敌人

EARTHCALL	
行动模式	A A B B B A
	A B B B A A
	B A B B A A
	B B B A A A
	B A B B B A
	A B B A B B
	A B B A B A
	A A B G B A

MONOPHOBIA	
行动模式	G A A B A A
	B B B A B A
	G B B A B B
	A B G B B B
	A G G G B G
	B G G G G A

获得物品

5000PPT
エーテルの块
魔术结晶の欠片×2
リターンクリスタル
トリガーコードゼータ
かち割り冰（老虎任务道具）
小恶魔のベルト

决战

CASTER（HP6336）	
行动模式	S A A G G B
	A S A G A A
	B S A G A G
	A B S G G A
	G G B S A A
	G A G B S A
	A G G A B S
	A B S G B S



行动说明

第一回合的第一次攻击必定是技能，第二回合的第二次攻击必定是技能，以此类推。选择Saber的情况下，由于对魔力不高，被Caster的技能命中将会非常痛，一定要以Master的技能阻止。宝具的使用条件目前不明，效果是全回复并给我方造成伤害，最好在其使用之前快速解决战斗。



拉尼路线

“不能失去拉尼！”

下意识地这样想着，以一个令咒为代价，我和Caster一起介入了两人的争斗之间。因为我的出现，拉尼接近失控的汹涌魔力稍稍缓和了一点，然而她的从者——Berserker此时却漠视主人的劝阻，将矛头对准了我！无可奈何之下，再次使用令咒挺过了一个回合。然而就在Berserker以我为目标的瞬间，凛的从者将手中的长枪投掷出去，贯穿了拉尼的胸口！胜负已分，战场上的绝对障壁将我与凛分隔开来。但是倒在身边的拉尼刚才被长枪击飞出去的炉心也即将爆炸。虽然拉尼现在还活着但明显已不可能自己一个人脱出，而想要救助拉尼的我将系统强制退场的指令延迟了一瞬间。但就是这一瞬间，令得爆炸先于强制退场发生。生死之际，红黑色的巨人挡在了我们的面前，将爆炸阻挡住，令我们最终得以安全脱出……



回到校园之后，拉尼犹如坏掉的人偶一般昏睡在保健室中，而我即将面临远坂凛的质问。如实回答之后，她眼中的敌意渐渐转化为困惑：按照常理来说，穿破最高等级的防御观看对战必定会遭到攻击性咒术的反噬，观看者的脑子一定会被烧焦，而我现在却好好地站在这里……

幕间 擦肩而过的未来

凛路线

“我要救助凛！”

没有犹豫的时间了，我使用令咒强行穿越介入防护壁，来到了战场。出乎意料的介入，使得拉尼的矛头一下子指向了我。面对魔力极度膨胀的拉尼的英灵，我只能使用令咒来强行挺过这一回合……然而比起因为强制介入而退场的时间来，拉尼自爆的速度仍然更快。就在危急时刻，凛的蓝色英灵奋起一枪将拉尼的心脏击出体外，为我们争取了宝贵的脱离时间，而自己却留在了斗技场，再也无法见到凛了……

极端疲劳的凛在回到学院后立刻昏迷了过去。等到她醒来，开口就大骂了我一顿，什么不该随意使用令咒救助敌人啊，没有计划性啊……不过最后还是老老实实的道谢了。由于她在决出胜败之前就离开了斗技场，因此现在只是一个没有被剥夺令咒，却也无法晋级下回战的另类存在。虽然已经无法取得圣杯，但是这仍然阻止不了她打倒雷奥的决心。问到如何能够看到她们的对战时，我如实回答后凛露出非常不可思议的表情，按照常理来说，穿破最高等级的防御观看对战必定会遭到攻击性咒术的反噬，观看者的脑子一定会被烧焦，而我现在却好好地站在这里……



流程

路线分歧选项。选择“令咒を使い、凛を救う”则进入凛路线。选择“令咒を使い、ラニを救う”则进入拉尼路线。

选择“使う”。其实不使用也可以，前五次行动连发攻击技能，最后一次行动选择防御就能挨过这一回合。

四回战 开幕

残余人数 16人

剧情简述（凛路线）

第四战的对手名为“蓝路”，外表不管怎么看都跟麦〇劳的那位知名形象代言人一样，彻底的小丑，不过性格似乎有点阴沉。前往保健室看望受伤的凛，却被训了一顿，看来她还没有完全从脱落的打击中恢复过来。离开保健室后竟然看到了心脏被贯穿，本该死去的拉尼！阿特拉斯的炼金术师真有这么神奇？向拉尼诉说对于自己身分的烦恼后，拉尼交给我一把用于剥取电子残留情报的刀子，也许可以用它来得知我的真实身分。进入月想海找到了电子残留情报，不过同时也遇上了对手。在这里，蓝路的表现异常癫狂，只能让人联想到“坏掉了”的感觉，而她身边的那名穿着黑色铠甲的英灵看起来也是个极为狂热的神之信徒，并且全身上下散发出一种诡异怨恨的气息，甚至称呼自己的Master为“妻子”。在毫无对方情报的状况下，我与Saber决定暂且撤退。

第二天，将电子残留情报交给拉尼后，首先得出了一个假设：我并不是普通的人类——因为视听觉室的攻击咒文以及昨天用小刀剥取电子残留情报时本应该破坏脑部的冲击都没对我造成丝毫伤害。所以我要么是人造人，要么就是特化在

电脑空间中生存的东西。实在是令人难以置信。前往月想海，对手已经消失了，这次毫无阻碍地拿到了暗号键。

第三天在烦恼自己身分的时候，雷奥出现并鼓励了我。现在的我应该把思绪集中在自己力所能及的事上。来到保健室看望凛，顺便也将自己的烦恼告诉了她，想听听她的意见。凛分析出的结论跟拉尼也差不多——我的精神可能因为预选时遇到的意外问题，在跟肉体分离的状况下进入了电子世界，因此咒术攻击的冲击才无法直接达到我的肉体的脑部，没有记忆也是同理。也就是说，我还是有可能是一个人类的。向凛道谢之后，再次遇到了蓝路与她的从者，在学院内没有进行直接交战，不过还是收集到了一定的情报。



第四天，凛提出要帮我收集对手的情报，作为救助她的谢礼。现在已经没有了从者的帮助，希望凛不要太过乱来。言峰神父不知为何在月想海第二层追加了特别规则：狩猎杂兵数量多的一方就会在第六天得到对手的有利情报一条。这个NPC的参照人格我想以前一定是个惹人讨厌的家伙。不过对于现在还没有把握多少对手的情报的我们来说，这也是高风险高回报的机会。

进入月想海后，避开不知底细的蓝路与她的英灵，谨慎前进，最终以微弱优势结束了第一天的狩猎。

第五天，迫不及待的小丑竟然冲进保健室打扰我与凛的短暂时光，真是不可饶恕。在月想海的狩猎活动今天在我的活跃下，以我的全面胜利而告终。现在该找蓝路和她的从者出出这几天的怨气了。三回合之后战斗终止，我们推断出对手的阶职为Lancer（枪兵）。

第六天，根据昨天在战斗中听到的关键词以及凛的分析，几乎已经锁定了对手的真名。狩猎比赛获得的胜利，使得言峰神父为我们公开了对手的宝具情报。决战当日通过这些要素的整理，我很确定对方的英灵就是欧洲著名的吸血鬼——德拉古拉。弗拉德・则别斯・德拉古拉生前以严酷的穿刺刑罚而威震欧洲，死后其名也被作为最恐怖的怪兽被流传下去。他的宝具“串刺城塞”将会根据对手罪孽多少而增加威力，也被称为“正义的一击”。这又是个相当棘手的对手。

一番恶战之后，终于击败了这个怪物。蓝路与德拉古拉一起消失在了障壁的对面，这确实是非常适合这对已经疯狂的组合的末路。蓝路那扭曲的，以“进食”的方式来传达自己感情的疯狂举动，注定是无法为人接受的。



流程

- 2楼公告板前发生剧情。
- 前往图书室发生剧情。
- 前往保健室发生剧情，之后与樱对话。
- 1楼走廊发生剧情。
- 进入月想海，前往中央发光的地方，选择“近づく”后发生剧情，选择“样子を见る”。
- 退出月想海。
- 3楼与拉尼对话。
- 前往保健室发生剧情。
- 前往月想海，寻找暗号键。
- 1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务07）。
- 前往保健室发生剧情。
- 前往紧急出口处发生剧情。
- 进入月想海，找寻“かに玉”。
- 1楼与藤村大河对话，选择“ドンと来い”（老虎任务08）。
- 与校庭的男性学生对话。
- 前往保健室发生剧情。
- 1楼走廊发生剧情。
- 进入月想海第二层开始狩猎（注意不要与对手遭遇，必败无疑）。
- 与校庭的男性学生对话。
- 前往保健室发生剧情。
- 进入月想海第二层开始狩猎，完成后寻找对手开战（三回合后强制结束）。
- 1楼与藤村大河对话。
- 前往保健室发生剧情。
- 1楼紧急出口前发生剧情。
- 决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“信仰の加护”→“吸血鬼ドラキュラ”→“串刺城塞”。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。

Another future（拉尼路线）

第四战的对手名叫卧藤门司，据本人所说是为了将赐予自己力量的神，只属于自己的神的信仰散布到全世界中，才参加了这次战争。虽然说话有点疯癫（还是个大嗓门），但他的眼神中没有丝毫的迷茫，那是我所没有的眼神……前往保健室看望拉尼，虽然她已经苏醒过来，但失去了无法达成师傅愿望的她自言已经失去了生存的目地，无言拒绝了与我接触。离开保健室后看到了远坂凛，似乎她对于我的真实身分十分在意，毕竟我穿过了最高等级的防御，事实上看到了她的绝密情报。面对这个无法得出答案的问题，远坂凛交给了我一颗宝石礼装，可以用来吸取月想海的电子残留情报，也许能够找到我的身世线索。来到月想海找到了电子残留情报，不过同时也遇上了对手。卧藤带着一名白衣的女性出现在我们面前，面对这位不说话的女性英灵，我全身上下都感到一阵恶寒，根本没有丝毫胜算——好在对方似乎也没有攻过来的意图，总之还是先撤退吧。

第二天来到楼顶找到远坂凛，听过分析之后得出的结论是：我并不是普通的人类——因为视听觉室的攻击咒文以及卧藤用宝石吸收电子残留情报时本应该破坏脑部的冲击都没对我造成丝毫伤害。所以我要么是人造人，要么就是脑子经过特殊的改造，至少没可能是普通的人类。实在是令人难以置信。之后来到保健室看望拉尼，在言辞中起到了一些争执，拉尼对于我侮辱了她的师傅感到非常愤怒，但是此刻她的眼神中出现了些许生气。我依然相信，她并非只是师傅用来获取圣杯的道具。前往月想海，对手已经消失了，这次毫无阻碍地拿到了暗号键。

第三天在烦恼自己身分的时候，雷奥出现并鼓励了我。现在的我应该把思绪集中在自己力所能及的事上。来到保健室，将自己的身分告诉了拉尼，拉尼否定了人造人的说法以及改造脑的说法，因为即使是身为人造人的她，剥取电子残留情报时也一定会受到损伤。得出的结论是：现在的我可能只有数据存在——我的精神可能因为预选时遇到的意外问题，在跟肉体分离的状况下进入了电子世界，因此咒术攻击的冲击才无法直接达到我的肉体的脑部，没有记忆也是同理。也就是说，我还是有可能是一

个人类的。与拉尼和解之后，她静静地睡着了。来到紧急出口处，遇到了刚结束探索的卧藤，对方得意忘形之下说出了有关自己从者的情报“魔眼”。

第四天与拉尼进行了交谈，似乎拉尼逐渐把我与她师傅的身影重合了起来，看来经过昨天的对话之后，拉尼已经找到了自己的心与灵魂。她提出要帮我收集对手的情报。我希望现在没有英灵的她不要乱来，然而最终败给了她诚挚的眼神。言峰神父不知为何在月想海第二层追加了特别规则：狩猎杂兵数量多的一方就会在第六天得到对手的有利情报一条。这个NPC……唉。不过对于现在还没有把握多少对手的情报的我们来说，这也是高风险高回报的机会。进入月想海后，避开不知底细的卧藤与他的英灵，谨慎前进，最终以微弱优势结束了第一天的狩猎。

第五天，和拉尼在保健室聊天时，卧藤突然进来了。不知为何怒发冲冠的他提出要在月想海和我决一胜负！在月想海以绝对优势获得狩猎的胜利后，趁此机会与其交手，再次获得了对手的情报。原本身为“真祖”的她似乎响应卧藤的召唤而作为Berserker的阶职出现，使得自身能力大幅下降。看着Caster舒了一口气的表情，想象一下所谓“真祖”原本的实力，不由得从内心深处感谢自己的好运。

第六天，狩猎比赛获得的胜利，使得言峰神父为我们公开了对手的宝具情报。询问拉尼之后，对“真祖”这一身分也有了大概的了解。决战当日在私人房间整理之后，结论为我们的对手便是劣化之后的吸血鬼真祖——“阿尔奎德·布林斯坦”，这究竟算是幸运还是不幸呢？虽然因为卧藤牵强附会的解释而使得她无法发挥出原有的实力，但其宝具“血之姐妹”仍然可以让所有她身边的英灵都承受6倍的重力。但是，即便如此，我也不能输。应该说，有拉尼和Caster的帮助与支撑，我不可能输给单独一人作战的卧藤。

在苦战之后，随着卧藤撕心裂肺的叫声，绝对障壁出现在我们之间。卧藤匍匐着，寻求神的声音，然而他的“神”——真祖没有给予他任何回应。卧藤绝望地消失在空间之中，可是真祖竟然没有消失，相反，缠绕在她身上的狂化诅咒渐渐脱落，使得她恢复了正常。这个完全超脱于常识之外的真祖，仅仅是因为没有见过卧藤这样的人，出于兴趣才跟着他玩玩儿，结果因为卧藤单方面的误会，使得她的能力从“星球、自然现象”下降到了“伪神”的等级，根本就是能力暴跌。这个貌似搞错出现地点的迷糊真祖，直接用手在绝对闭锁的空间中开了一个洞，向好友一样微笑着挥手离去了。

哇咧，我们这边可是拼了命的啊，你别全凭兴趣来好不好！如果有机会见到你那学生服少年的Master，一定得好好教训他！

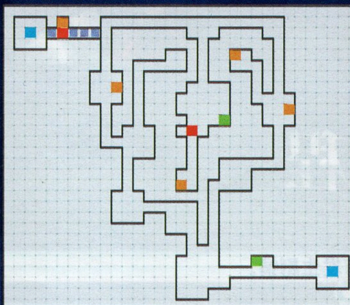


流程

2楼公告板前发生剧情。
↓
前往图书室发生剧情。
↓
前往保健室发生剧情，之后与樱对话。
↓
1楼走廊发生剧情。
↓
进入月想海，前往中央发光的地方，选择“近づく”后发生剧情，选择“様子を見る”。
↓
退出月想海。
↓
前往楼顶与远坂凛对话。
↓
前往保健室发生剧情。
↓
图书室与雷奥对话，听取圣杯战争相关情报。
↓
前往月想海，寻找暗号键。
↓
1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务07）。
↓
前往保健室发生剧情。
↓
前往紧急出口处发生剧情。
↓
进入月想海，找寻“かに玉”。
↓
1楼与藤村大河对话，选择“ドンと来い”（老虎任务08）。
↓
与校庭的男性学生对话。
↓
前往保健室发生剧情。
↓
1楼走廊发生剧情。
↓
进入月想海第二层开始狩猎（注意不要与对手遭遇，必败无疑）。
↓
与校庭的男性学生对话。
↓
前往保健室发生剧情。
↓
进入月想海第二层开始狩猎，完成后寻找对手开战（三回合后强制结束）。
↓
1楼与藤村大河对话。
↓
前往保健室发生剧情。
↓
1楼紧急出口前发生剧情。
↓
决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“魔眼と言った”→“星そのものである「真祖」”→“ブルート・ディ・シェヴェスタァ”。
↓
1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。
↓
决战。

月想海情报

四の月想海 第1层



敌人

AGITATOR	
行动模式	G B B B A G
	G G B B G G
	G B G B B B
	G B A B G B
	G B G B G B
	G B G B B G
	G G B B A G
	G G B B B G
	G G B B G B

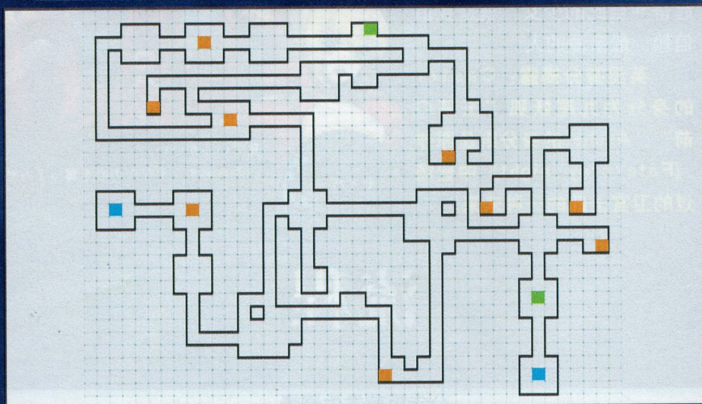
MOONDUST	
行动模式	B A G B B B
	B B B A G B
	S B B A G B
	B A A G B B
	B A A B B B
	B G G B B B
	S B A A A B
	B B G G G B
	S G A B B B
	S A G B B B
	B G A A B B
	B B A A G B
	S G G G B B
	B B B G A B
	S B G B B B
	B B G G A B
	B B B G G B
	S B A B B B
	B B B A A B

NEPHILIM: α	
行动模式	B A B A B G
	B A B G B G
	B G A G B G
	A B A G B G
	B B B B G B
	G A B G A G
	B A G A B A

获得物品

エーテルの块
魔术结晶の块
トリガーコードイータ
かに玉(老虎任务道具)
空气击ち/二の太刀(隐藏通路)

四の月想海 第2层



敌人

GLASS RUNNER	
行动模式	G G A A A A
	B B G G G G
	A A G G G G
	A A B B B B
	B B A A A G
	G G B B A A
	G G B B B B
	B B G G A A
	B B A A G G
	A A G G B B
	G G A A B B
	A A B B G G
	B B A A A A

MANEATER	
行动模式	A G B B A A
	A B G G A A
	G A B A G A
	A A A B G A
	A G G B A A
	B A A B A A
	G A G A G A
	A A A G B A

行动模式	B A A G A A
	G A A B A A
	A B B B A A
	A G B G A A

AGORAPHOBIA	
行动模式	G A A B A A
	A G G G B G
	B G G G G A
	A B G A A A
	A B G B B B
	G B B A B B

获得物品

- 6000PPT×2
- 7000PPT
- エーテルの块
- エーテルの大块
- 浓缩エーテル
- リターンクリスタル
- トリガーコードシータ
- フカヒレ(老虎任务)

决战

凛路线

LANCER（HP18000左右）	
行动模式	S A B A A A
	S B B B A B
	S B A B A A
	S A B B B A
	S B A B B B
	S A A G B B
	S B A A A A
	S A B A B B
	S A B A B B
	G G G G G G
	G B A S A A
	G B G S B B
	G G A S B B
	A A G S A G
	A A G S G B
	A G B S A A
	A A B A G E
	A A B S B G
	A G B S B B
	A B G S B B
	A G A S A A
	B A G A B E
	B B B S B A
	B B G G A G
	A A B B G E

行动说明

第一回合的第一次行动通常是增加耐性的技能，之后会每三回合使用一次。第四次行动使用的技能是攻击技能，注意防御。最麻烦的就是对手的宝具，在第六次行动时会使用，攻击力极高的同时还无法通过防御来减轻伤害，回合结束后一边消减我方的体力一边给自己回血，可能的话一定要阻止他使用。



拉尼路线

BERSERKER（HP19200左右）	
行动模式	G W B W B A
	G W B W B E
	G W W S B A
	G G G S G A
	G W W B A G
	G B G S W E
	G G W S W G
	G B W S W E
	A W B B B G
	A W W B A B
	A W W G B G
	A B W S G A
	A B A S B E
	B W W B B E
	B W W A B A
	B W A W B E
	B W A W A G
	B W A W B A
	B W W B A B
	B W B S B A

行动说明

HP与攻击力极高，没有强化技能的话会是一场苦战。推荐战前存档。

宝具只会在红血前的回合中第6次行动时使用，如果没有防御基本就被秒杀。HP进入红血时会在每个回合中第6次行动时使用“グナーデン・シュトース”，伤害虽然没有宝具那么夸张，但是会给我方的下回合附加麻痹效果。

开战第一回合必定会使用“デア・モーント”与宝具，记得对应。然后第三回合会使用“レール・ツェッペリン”，第四回合会使用“デア・モーント”，第五回合会再次使用宝具，但是如果前一回合解除了“デア・モーント”的辅助效果则不会使用。此模式在HP进入红血状态前将不断循环。



ブルート・ディ・シェヴェスタア

五回战 开幕

残余人数 8人

剧情简述

注意：本篇中的拉尼路线只是将辅助玩家的角色从凛换成了拉尼，以及一些小细节略有出入，故不再赘述。流程中与凛对话的部分，只要换做找拉尼对话就行了。

感受到这股熟悉杀气的瞬间，就连确认对手的名字都显得多余了。

以下是凛给我的忠告：尤里乌斯是哈维家族暗杀者的领导，也就是职业杀手，在暗中辅佐雷奥，只要能让雷奥获得最终胜利，什么都做得出来的冷酷男人。而当我进入月想海后，再一次亲身体会到了对手的恐怖——Saber竟然被对方的从者轻易绕到了背后，并且一击之下根本无力站起。尤里乌斯确信胜利



之后从容地离去，而我只能搀扶着Saber狼狈地回到学院……

到了第二天，Saber的样子仍旧没有好转。凛在看诊之后告诉我，Saber与我之间的魔力连接回路被破坏掉了，支持从者的魔力完全没有传达过去。为了解决这一事态，凛决定暂时亲自给Saber提供魔力，而我则负责将月想海中的魔力连接到凛的身上，为此需要在月想海中设置一些装置。一番辛苦设置完毕之后，又险些再遭尤里乌斯的毒手，危急时刻被凛强制传送回了学院。如果被袭击的地点不是设置装置的地点，可能凛就无法救助我们了，只能说是不幸中的大幸。

当我从强制传送造成的昏迷中苏醒过来时已经是第三天了。凛与

Saber正在准备建立魔力的连接，我被赶到图书室时，遇上了雷奥。他非常确信此战必定会由他的哥哥尤里乌斯获胜，但是我也不能轻易认输。此后魔力连接建立完毕，我带着容光焕发的Saber在月想海第一层深处再次与尤里乌斯交手，这次终于挺过了三个回合，但是对于Assassin的透明化能力仍旧无计可施。不把这个问题解决，始终无法与其对抗。

第四天，独自调查我的情报的凛，犹豫了很久，最终还是决定把真相告诉我。根据她调查的结果，我的肉体并非与精神分离，而是根本就不存在。大概我只是一个根据人类原型而造出的NPC，只是不知为何拥有了Master的资格，阴差阳错加入了这场圣杯战争。我并没有受到太大的打击，似乎在第三回战时就隐隐约约早有这种预感。不过即使是赢到最后也不能得到回报的战争，我也要赢下去，靠圣杯的力量从根本上改变这种只有一个胜利者的环境，因为这是我惟一可以存在的场所。之后为了破解对手的透明化能力，我们在凛的指示下前往月想海中设下了三个陷阱，分别对应对手的三种透明化可能性——宝具礼装、魔术以及气进行破坏。这是个不成功便成仁的作战，如果三种陷阱都不起效，那么决战面对Assassin，我们可以说是毫无胜算。

第五天我来到了图书室查找资料，时间已经不多，今天之内一定要解开Assassin的透明化之谜。之后与凛定下计划，凛负责将尤里乌斯引诱至月想海，而我则在昨天早已设置下的陷阱处进行伏击。在凛堵上性命地舍身进逼下，尤里乌斯与他的从者终于走进了月想海。看着他们安然无恙地踏过前两个陷阱，我们也愈发紧张起来。好在最后的陷阱成功发动，破坏了Assassin的“圈境”，作战最终取得成功，这样一来，决战之日Assassin便无法进行透明化了。

然而即使如此，面对Assassin时我们依然处于下风。Assassin那强大的作战能力令我们大为震惊，而他对于Saber隐藏实力的做法甚为不满，威胁道如果决战之时不认真拿出实力来，那么将会让我们死得很惨。同样作为武者，也许Assassin的蔑视让Saber更为在意。她在慎重考虑了一天之后，决定就此解放自己的宝具，允许我将其真名念出。不管那是多么不详的发音，也不能切断我们之间的羁绊！

决战之日，尤里乌斯的从者情报已经被我们完全掌握：中国清朝时期的八极拳好手——李书文，另有“出拳不出二”的别称，一生比试只用一击，对手非死即残。这场战斗将是至今为止最为凶险的一战。



即便如此，我也获得了这场来之不易的胜利。Saber超乎想象的强大宝具最终压制了李书文。作为一名武者，一生但求一败而不可得的李书文，欣然接受了这个败局，然而尤里乌斯却无法认同。被剥夺令咒的他在即将被系统消除之际，场上忽然闪出一阵炫目的白光……在那之后，没有人知道他们的行踪。是生？是死？虽然存有疑念，但却无暇顾及——雷奥那压倒性的存在感，不允许我们再思考其他的事。下一战的对手，会是他吗？

使用了Saber的宝具，自然也就知道了她的真实身分——古罗马帝国第五代皇帝，史上有名的暴君——尼禄。别人如何评价她不在乎，惟独不想让我知道真名的原因，似乎是因为她很喜欢我，不希望我被这些评价所影响而变得讨厌她。

啊，我也是同样的想法：别人要说什么让他去说吧——预选时救助自己的少女、和自己一起奋斗至此的少女，就是我最信赖、最亲爱的人。



英灵身分揭露：Caster的身分为九尾妖狐“玉藻の前”，Archer的身分则是原作《Fate/stay night》中登场过的卫宫士郎的一种未来。



流程

- 公告板前发生剧情。
- 保健室与凛对话。
- 进入月想海第一层，稍稍前进后发生剧情。
- 2楼走廊发生剧情。
- 楼顶与凛对话。
- 1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务09）。
- 进入月想海，依次寻找6个发光点（从者攻击力半减状态，尽量不要硬拼。合理运用“空气击ち/一（二）の太刀”让杂兵麻痹然后绕过去）。
- 发生剧情，选择“逃げる方法を探す”。
- 调查保健室，看不看都可以（不过推荐看，呵呵）。
- 前往图书室发生剧情。
- 前往1楼发生剧情。
- 月想海第一层深处与尤里乌斯发生战斗（三回合后强制结束，注意时刻保持HP在1000以上。选用Caster的话，在第4次行动时使用“黑天洞”，防止被秒杀）。
- 楼顶与凛对话。
- 1楼与藤村大河对话，选择“ドンと来い”（老虎任务10）。
- 进入月想海，调查3个发光点。
- 图书室调查书架，引发剧情。
- 楼顶与凛对话。
- 进入月想海，先后来到之前三次设置陷阱的地方，引发三次剧情。然后进入战斗（三回合后强制结束）。
- 楼顶与凛对话。
- 图书室调查书架。
- 1楼与凛对话。
- 从月想海归来后发生剧情，Saber的宝具解放。
- 决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“气配が感じられない”→“相手の回路を乱す打击”→“完全な体术による气配遮断だ”。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。
- 决战。

月想海情报

五の月想海 第1层



敌人

FIRE BABY	
行动模式	A B B A B A
	A G B G B A
	G A B B B A
	S A B B B A
	A A B G B A
	B A B B A A
	A S B B B A
	B B B A A A
	A G B B B A
	A A B B B A
	B B B A A A

PUNISHMENT	
行动模式	G A G B B G
	A G G A G G
	A G A G B S
	B G B G A G
	A G A G B G
	G A G B A S
	B G G B G G
	B G G B G S
	G A G G B G

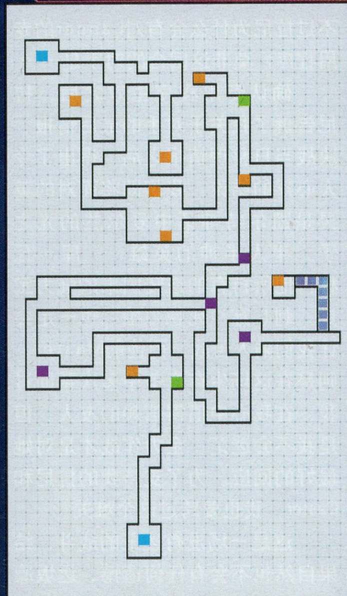
NECROPHOBIA	
行动模式	A B G B B B
	A G G G B G
	B G G G G A
	S B G B B B
	G A A B A A
	G B B A B B

NEPHILIM: β	
行动模式	B G B A G B
	S B A G A B
	A G A G G B
	G B A G A G
	S A G A S G
	G A G B A B
	A G B A G A
	A B G B G A
	S A G A G B
	B G A B G A
	A B G A G B
	G A G B G B
	A G A G G B
	B G B G A G
	S B A B G B
	G A B A B A
	S A G B A G
	B G A B G B
	G A B A G B
	G B A G B G
	B A B G B A
	G S B A B A

获得物品

7000PPT
エーテルの大块
魔术结晶の块
魔术结晶の大块
トリガーコードイオタ
バビロンのコイン(老虎任务道具)
根性棒

五の月想海 第2层



敌人

SANDSTORM	
行动模式	B B G G A A
	B B G G B B
	A A G G A A
	B B S A B B
	B B A A B B
	A A G G B B
	G G S A G G
	G G S A B B
	A A S A G G
	G G A A G G
	A A S A B B
	G G B B G G
	A A B B A A

GOLEM	
行动模式	G B W W G B
	G G W W B B
	A A W W B B
	B G W W B G
	G G W W G G
	G A W W G A
	B B W W A A
	B G W W A G

获得物品



8000PPT
エーテルの大块
浓缩エーテル
エリクサー
リターンクリスタル
トリガーコードカッパ
イセエビ(老虎任务道具)
恶魔の黑衣(隐藏通路)

决战

ASSASSIN (HP23000左右)	
行动模式	S G A A G B
	S G A B A G
	S G B G B G
	S A B A G B
	S A B A B G
	S A B G B A
	S G B B S B
	S A G A S B
	S B G B S A
	S B G B A B
	S E G A G B
	S E B G B G
	S E A G B G

行动说明

第一次行动必定为辅助技能。即使是使用宝具的回合也是如此，因此可以利用这一点来阻止对手的技能发动，或是对自己进行强化或回复。宝具必定会在第一回合使用，之后每隔4回合会再次使用（1、5、9……）。宝具攻击无法通过防御减伤，而且是百分比伤害，命中以后几乎进入濒死状态，如果实在无法阻止，一定要在受伤后立即回复。另外对手的通常攻击威力也相当高，拿不准的部分就用攻击技能硬吃掉吧。从此战开始我方也能使用宝具，看准时机一次性将敌人歼灭为上策。



六回战
开幕
残余人数 4人

剧情简述（凛路线）

实在是难以想象，我竟然会不知道自己的对手是谁。公告板上的对阵名单被人删除掉了，就连言峰神父也无法修复，只能靠自己的力量来找出对手。前往月想海寻找暗号键时，前路也被人用特殊程序入侵并封锁，如果拿不到暗号键就没法参加决战了。本想向进入月想海的对手问个清楚，谁料对手竟然半途折回……惟一的收获就是在学院四下搜索时找到的一枚狮子勋章，能够借此找出对手的真身吗？



狮子勋章是哈维家族的，难道对手是雷奥？在询问本人之后得到了否定的答复，并得知我的对手利用这枚尤里乌斯的勋章为媒介对月想海迷宫进行了篡改，那么使用这枚勋章应当也能通过那扇门了。事实证明这个理论是正确的，而把我逼进月想海的对手这次也没有追击过来，仅仅是在入口前留下了大魔术破坏的痕迹。

第三天，凛特意为我准备了亲手制作的便当。正当我们来到教室准备享用时，许久不见的拉尼出现，并带着用炼金术炼成的超美味料理来到我们面前。禁不住她的好意，我只得尝试了她的料理，而这一行为使得凛非常生气。傍晚我在楼顶上找到凛，看着她切伤的手指，心中泛起了说不尽的悔恨。

第四天，凛根据之前调查的紧急出口处的伤痕，说明这并非魔术而是物理冲击所造成的。仅靠物理攻击就能造成这样大威力的破坏，

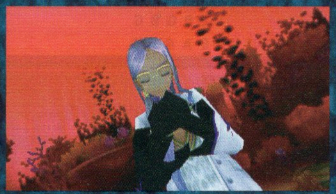


我们推断对手的英灵很可能具有狂战士化的能力。凛因此送了我一套得来不易的魔术礼装“赤原礼装”作为护身用。不过似乎需要打倒某种敌人得到礼装的承认之后才能正式使用。之后在探索月想海第二层时遇上了对手派出的复制英灵人偶！看来对手是彻底不想让我们知道自己的丝毫情报。

在与人偶试探性地一战之后，我们确定了对手的英灵确实是狂战士。凛将对狂战士专用的程序传输给了我，这样在于狂战士的对战中就能取得优势。我们借此在月想海之中击倒了对手的复制人偶，并且还顺便获得了礼装的承认，今天的收获可谓丰硕。

与凛讨论之后，不得不得出令人心痛的结论：这次的对手是多次帮助过我的拉尼，而英灵则是三国时代被誉为最强的武将吕布奉先。虽然与拉尼对战令人难以承受，但这也将是我不得不面对的事实。为了回报凛与Saber的期待，我也必须全力应战！

决战之后，战败的拉尼向我微微一笑，然后消失在虚空之中。阿特拉斯的人造人，最终也没能找到自己的“心”……也许，也许三回战那个时候，我救下的是她，就不会有这样的结果？但是，我的身旁现在有凛在。就如年迈的骑士告诉过我的那样：不管是多么痛苦的选择，我都要接受，并以此为粮食前进下去。



流程

- 2楼公告板前发生剧情。
- 1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务11）。
- 3楼与女性学生对话。
- 前往花坛前调查喷水池。
- 前往紧急出口途中剧情。
- 月想海第一层来到被封锁的门前发生剧情，随后返回学院。
- 保健室与樱对话。
- 3楼走廊与女性学生对话。
- 楼顶与凛对话。
- 图书室与雷奥对话。
- 1楼走廊处发生剧情。
- 月想海第一层来到被封锁的门前发生剧情。
- 前往小卖部发生剧情。
- 前往2-A教室发生剧情。
- 楼顶与凛对话。
- 紧急出口前发生剧情，进入月想海。
- 楼顶发生剧情，获得“赤原礼装”。
- 1楼与藤村大河对话，选择“毒食わば皿まで”（老虎任务12）。
- 月想海第二层打开机关，与人偶战斗（三回合后强制结束，多用G指令可以顺利熬过）。
- 保健室发生剧情。
- 月想海第二层击败人偶。
- 穿过门之后直走，击败隐藏通路后的敌人，获得“赤原礼装”的承认（敌人强大，HP13000左右）。
- 1楼与藤村大河对话。
- 决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“バーサーカー化による力だ”→“バーサーカーだと思われた”→“军神五兵”。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。
- 决战。

Another future（拉尼路线）

按照一贯的时间，我来到公告板前确认对手，然而却发现名字被人删除掉了。看来这次对手应该是非常难缠的黑客，我只能凭自己来找出对手的情报。搜索了整个学院，在教会前的水池旁找到了一枚狮子勋章，据目击者称，今天雷奥曾在水池边出现过……前往月想海寻找暗号键时，发现半路被对手用特殊程序封堵上，无法前进。拿不到暗号键就不能进入决战，而对手也避免与我们进行接触。我们就此无所作为地度过了第一天。

向拉尼咨询后确认了勋章是哈维家族的所有物，于是搜索雷奥成了当前惟一的突破口。当事人正堂堂正正在图书室里看书呢——询问之下，确认了勋章是尤里乌斯的遗留物，而关键的雷奥本人却并非我本回合的对手。以雷奥的性格推测，他是不会撒谎的。现在的当务之急还是利用这枚勋章作为媒介通过那扇阻路的门。在前往月想海的途中，感受到对手凌厉杀气的我们进入月想海准备迎敌，然而对手仅仅是在入口之外制造了一次大规模的攻击，却没有追击进来。这究竟是怎么回事？

第三天前往紧急出口处查看——对手造成的伤害之大甚至连月想海的自动修复速度都赶不上，墙上仍然留着巨大的残痕。据拉尼分析，这很可能是一种叫做“符文”的魔术，附加在物理攻击上造成的破坏力。到此为止，总算得到了一丝对手的线索。中午受到拉尼的邀请前往2-A教室吃她亲手“炼成”的便当，没想到途中远坂凛带着一大堆超美味的中华料理乱入！禁不住她的好意，我只得尝试了她的料理，而这一行为使得拉尼非常伤心。傍晚我在楼顶上找到拉尼，看着她为了做饭而受伤的手指，心中泛起了说不尽的悔恨。

第四天，拉尼将她师傅送给她惟一的东西——“赤原礼装”转送给了我，希望我能够平安无事地度过这一难关。探索月想海的过程中，虽然感受到了敌人的气息，但一打照面没想到竟然是远隔操纵的人偶！试着交手后，虽然具体情报依然不明，但基本可以判断出对手的阶职是Lancer（枪兵），而且还是非常有名的顶级英灵。

第五天，拉尼在保健室中交给我对Lancer的专用程序。借此在月想海中我们打倒了人偶，得以继续探索，并获得了赤原礼装的承认。不过拉尼为什么会有对Lancer的专用程序？莫非这回合的对手是……

确认专用程序生效之后，拉尼告诉了我关于对手的最后情报。决战当日整理情报之后，得出了令人心疼的结论：我们即将面对的英灵是凯尔特神话中爱尔兰的光之子，半人半神的英雄——库・丘林，他所持有的逆转因果的强力宝具“刺し穿つ死棘の枪”也一定会让我们陷入苦战。而他的Master，则是在这场生存竞争中多次帮助过我，在我心中值得信赖的友人。但是我不会迷茫，全力作战才是对她最好的回应。为了支持我的拉尼和Caster，我也要跨过这个难关。

这是一场没有迷茫的战斗，结果自然也不会有任何遗憾。远坂凛

的从者渐渐扩散在虚空之中，而她也即将步上后尘。如果三回战那个时候，我救下的是她，是不是就不会有这样的结果呢？然而远坂凛最后的微笑斩断了我这幼稚的想法。为了回报她的信任，我也一定要打到雷奥，改变这个世界。

“你喜欢……小孩子吗？我虽然谈不上特别喜欢，但看到他们的笑容也会很开心呢。战争结束之后，一定会有许多小孩子露出笑容吧……连我的分，一起看个够吧。”

“啊——就这么说定了，凛。”



流程

2楼公告板前发生剧情。

1楼与藤村大河对话，选择“イエス マム”（老虎任务11）。

3楼与女性学生对话。

前往花坛前调查喷水池。

前往紧急出口途中剧情。

月想海第一层来到被封锁的门前发生剧情，随后返回学院。

保健室与樱对话。

3楼走廊与女性学生对话。

3楼走廊与拉尼对话。

图书室与雷奥对话。

1楼走廊处发生剧情。

月想海第一层来到被封锁的门前发生剧情。

前往小卖部发生剧情。

前往2-A教室发生剧情。

3楼走廊与拉尼对话。

紧急出口前发生剧情，进入月想海。

走廊3楼发生剧情，获得“赤原礼装”。

1楼与藤村大河对话，选择“毒食わば皿まで”（老虎任务12）。

月想海第二层打开机关，与人偶战斗（三回合后强制结束，多用G指令可以顺利熬过）。

保健室发生剧情。

月想海第二层击败人偶。

穿过门之后直走，击败隐藏通路后的敌人，获得“赤原礼装”的承认（敌人强大，HP13000左右）。

1楼与藤村大河对话。

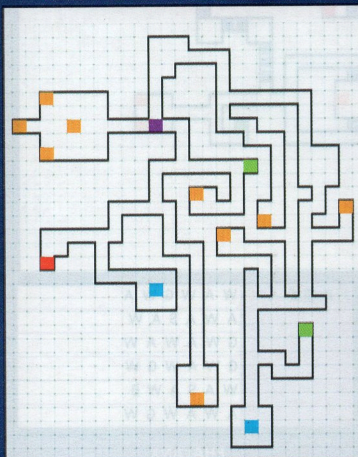
决战当日，在私人房间整理情报，依次选择“ルーンによる力だ”→“ランサーだと思われた”→“刺し穿つ死棘の枪”。

1楼用具室前与言峰神父对话，选择“斗技场へ赴く”。

决战。

月想海情报

六の月想海 第1层



敌人

FAITHLIAR	
行动模式	G B A B B G
	G B G B B G
	G B G B G B
	G A B B G A
	G A B B G B
	G A B B G G
	G G B B G B
	G G B S B G
	G G B B B G
	G B G S B B
	G B B B G G
	G A B S G B

TREMORS	
行动模式	G A A B A A
	G A A G A A
	A A B S B A
	A A G B A A
	A A G B B A
	A G G G A A
	A B A A B A
	A B A A G A
	A B G B A A
	A G A A B A
	A G A A G A
	A B B A A A
	G A B A G A
	A G S A A A
	A G G A A A
	A S A G S A
	A S A A G A
	A B B B A A
	B A A B A A
	B A S A B A
	B A G A B A
	G A S A G A
	A B S A A A
	G A B A B A
	A A A G G A
	A G B A A A
	A A A B G A
	A G S B A A
	A A A B B A



DESTOROYAH	
行动模式	A A B G A B
	B A G B A G
	A G B A G B
	G A B G B A
	G A B G A B
	B A G B G A
	B A G B A G
	B G A B A G
	B A G S G A
	B G A S A G
	G B A G B A

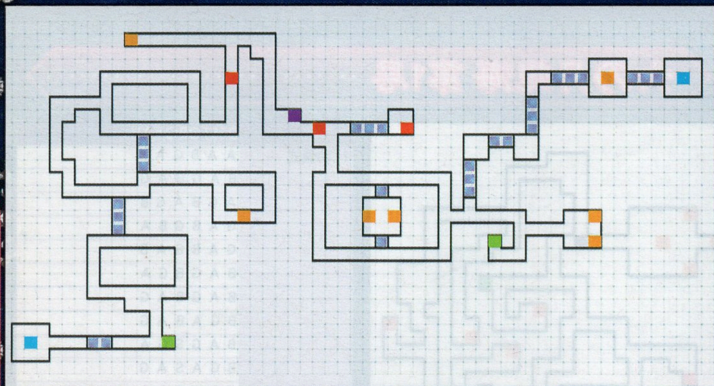
GAMMAWAVE	
行动模式	B B S A G G
	A A A A A A
	G G G G G G
	B B G G G G
	B B G B B B
	G G S A A A
	G G B B G G
	G G B B A A
	G G G G B B
	G G G G A A
	A A S A B B
	A A S A G G
	G G A A B B
	A A G G A A
	B B B A A A
	A A B B A A
	B B G G B B
	B B G G A A
	G G A A A A
	B B S A G G

NEPHILIM：γ	
行动模式	B G B A B G
	B A B A G A
	S A G B A G
	S A S G B G
	S A B A B G
	A S G A G B
	B S S G A B
	S G A S B G
	G A G B G A
	G A G A B G
	S G A G A B
	S B G S B A
	S B A B G S
	B G B G A G
	S A S A G B
	S A G A S B
	B A G A B G
	B G B G B G
	G B G B G B
	G B G A B A
	A B A B G A

获得物品

10000PPT×2
エーテルの大块
魔术结晶の大块
エリクサー
リターンクリスタル
トリガーコードラムダ
生徒会バッチ（老虎任务道具）
空气击ち／三の太刀

六の月想海 第2层



敌人

UNKNOWN	
行动模式	W G W A W A
	G W W W A G
	G W W W G A
	G W W W G G
	G W W W B G
	W W A G A W
	W W A A A W
	W G W G W B
	W G W B W B
	W W B G G W
	W W B A A W
行动模式	W A W G W A
	A W A S A W
	G W A W A W
	G W A W G W
	W A S A W B
	A W A W G W

MOBYDICK	
行动模式	A B B S B B
	W B G B W B
	W G S B G G
	W G W G W A
	W G S B W G
	B W G W B W
	A W G W B W
	G W W S G W
	W A W G W G

PHALANX	
行动模式	B B W W A G
	A G W W A G
	G A W W A G
	A A W W A A

获得物品

エーテルの大块
浓缩エーテル
魔术结晶の大块
トリガーコードミュー
春巻き（老虎任务道具）
コタタカバーブ（老虎任务道具）
远见の水晶玉

决战

凛路线

BERSERKER（HP33000左右）	
行动模式（1、6次行动为W）	W A B G B W
	W A A G A W
	W G B B G W
	W G B G B W
	W G A B G W
	W B A A A W
	W B A G A W
	W S B A B W
	W G A G B W
行动模式（2、5次行动为W）	A W S A W G
	A W G A W G
	G W S A W G
	B W S G W A
	B W A G W B
	B W G B W B
	B W G B W A
	B W G A W G
	S W B A W A
	B W G B W G
	B W S B W A
	A W S G W G
	A W S G W A
	B W A G W A
	S W B A W G
	S W B G W G
行动模式（3、4次行动为W）	S B W W A G
	G B W W S A
	A B W W S A
	B G W W A G
	A B W W B G
	S B W W B G
	S B W W G A
	G B W W S G
	G B W W S B
	B G W W B B
	A B W W S G
	A G W W A G
	B G W W S G
	B A W W S B
	B A W W S G
	G B W W G A
	G A W W S B
	G A W W G B
	B A W W A B
	G A W W G A
	B A W W S A
行动模式（使用宝具的回合）	E W W W W W
	W E W W W W
	W W E W W W
	W W W E W W
	W W W W E W
	W W W W W E

行动说明

每个回合必定有2次W行动，可以通过W的所处位置来判断他的行动。对手魔术师和英灵攻击的火力都很夸张，一定要多多准备全回复。技能“必中无弓”限定在第三或第五次行动时使用，高伤害还附加麻痹，看得见的情况下一定要用Master技能阻止，不确定时最好是先尽量回复HP然后采取防御。宝具“军神五兵”的攻击力非常夸张，会直接打掉3000血左右，一定要注意防御。使用宝具的回合，其余所有的行动都为W，运气不错的话可以提前判断出来（拉尼会说出使用宝具的台词，懂日语的话也可以直接听出来）。



拉尼路线

LANCER（HP30000左右）	
行动模式	S A A A G B
	S A B G G B
	S A G B B A
	S G G B G B
	S G G G A B
	S G G A B G
	S G G A G B
	S G G B A B
	S G B G G B
	S G B A A G
	S B B G A G
	A B S G G B
	A G S B B A
	G A S A A B
	G B S G G B
	A G A G G E
	B G B A A E
	B G B G G E
	B A G B B E
	G B B E G A
	G A A E A B
	S A S G G A
	S A B A A G

行动说明

作战方式非常正统的英灵。远坂凛的Master技能是宝石魔术攻击并附加麻痹，一定会与Lancer的技能同时使出，推荐进行防御或中断。“枪术・初の槌”会给下回合行动带来两次麻痹，非常危险，最好是利用“赤原礼装”解除掉。

宝具使用前有特殊对话，不懂日语的玩家注意听远坂凛会说一句“OK！XXXX……”，就代表这回合的第4或第6次行动会使用宝具。宝具“刺し穿つ死棘の枪”威力不俗，且附带几率即死属性。如果幸运太低很可能被一击必杀。选用Archer的话一定记得用“炽天覆う七つの圆环”来防御。

红血的时候，Lancer会使用“四枝の浅瀬”给自己套上复活，记得用“恶魔の黑衣”来解除。



决胜战 开幕

残余人数 2人

注意：情况同五回战。路线分歧流程中与凛对话的部分，只要换做找拉尼对话就行了。

剧情简述

这个时刻终于来临了，与雷奥纳尔多・比斯塔里奥・哈维的最终决战，而他的英灵则是亚瑟王的圆桌骑士之一高文，阶职为Saber。雷奥也承认我是最适合作为他最终决战的对手，不过他依然坚信自己将

取得胜利。跨入月想海第一层的瞬间，我感受到第五回战后消失的尤里乌斯的怨念，原来他移植之前暗中杀掉的Master的令咒，代替自己被剥夺的令咒，强行令自己存活在月想海中，而对我的怨恨甚至使得他将从者李书文的阶职变更为了狂战士。再次被我击败之后，我感受到了他那颗渴望救赎的心灵——虽然同样出生在哈维家族，但他只是大人们口中的"失败作"而受到冷遇。惟独雷奥的母亲能够亲切地待见他。可就是这样惟一一个心灵的港湾，也在家族的权力斗争中被暗杀掉了。没能保护她的尤里乌斯悔恨不已，因此封闭了自己的感情，成为了冷血的杀人机器，只为了完成她"保护雷奥"的遗愿，多次为哈维家族出生入死，潜意识中寻找着自己的死亡之处。而这次协助雷奥成为最终胜者，就是他的最后也是最重要的任务。我的话语最终触动了尤里乌斯的心灵，让他在最后一刻得到了一点救赎。至此，这个可怜的人也就此消逝在空间之中。



第二天再次进入月想海探索，途中再次确认了与Saber的羁绊。此时月想海系统竟然送来了分身想要除掉对它有可能造成不利的我们，但这在爱的力量面前简直不值一提。

第三天，在私人房间中，知道了Saber——尼禄的生平。喜爱市民百姓远超自己亲属的她会被逼到自刎的地步，只是因为她那火炎一般的爱情表现方式与其他人的爱不一样，强行赐予及夺取的爱无法获得他人的认同，因此直到她自刎为止，都没有得到过任何人的爱。但如今我已成为了这位寂寞少女心灵上的支柱，我不会再让她孤单一人了。同时今天也得知了凛与哈维参加圣杯战争的理由，并在月想海第二层与高文切磋了一下，令人难以置信的是，别说击败对手，Saber的剑就连一丝创伤都无法刻在对手的身上。高文身上所隐藏的秘密，找不出来就无法获胜。

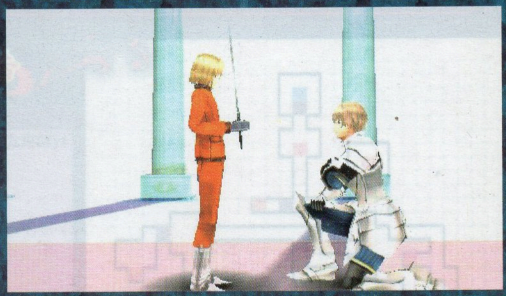
高文的不伤之谜正好跟他在传说中的特征吻合——"圣者の数字"只要在阳光充足的时刻就是绝对无敌的，在月想海迷宫这样的电子世界中，照明由系统所控制，绝对没有日落，因此高文就时常保持着无敌。但越吻合传说，也就说明其弱点也越有迹可循。跟凛商量以后，得知需要视听觉室作为魔术工房来击破这一绝对防御能力。然而视听觉室因为之前尤里乌斯设下的障壁而无法进入，于是我们前往月想海第一层——之前与尤里乌斯交战的地方找到了他的黑色羽毛饰品，这样就可以以尤里乌斯的气息作为媒介骗过障壁了。

时间已经不多了，今天之内就要破解高文的防御。我们尾随雷奥进入月想海之后，与其对话、然后消极作战以拖延时间。最终凛侵入系统将月想海中的照明切掉了一瞬间，借着这一瞬间Saber一剑砍伤了高文，如此一来"圣者の数字"就此被破解。虽然高文仍旧能保持极高的防御力，却不能保持绝对无敌了。

第六天，与凛和雷奥进行了最后的交流，大家都卯足了劲准备争取最后的胜利。老实说，对手的能力依然在我方之上，但是雷奥——不，哈维家族那种停滞不前的理念是无法获得胜利的，对未来充满希望、充满憧憬的我们，明天会将圣杯战争所有的一切都划上句号。



决战之日来临，重新整理过对手的情报后，我们踏上了决战的场地。面对自信满满的雷奥，我们给予了其迎头痛击。面对从未想象过的败北，雷奥最终也理解到"决不放弃"、"后悔"、"悲伤"等等感情，也理解到"失败"对于他成长的重要性。然而在这场生存的较量中，他已无法将其化为自己成长的要素了。

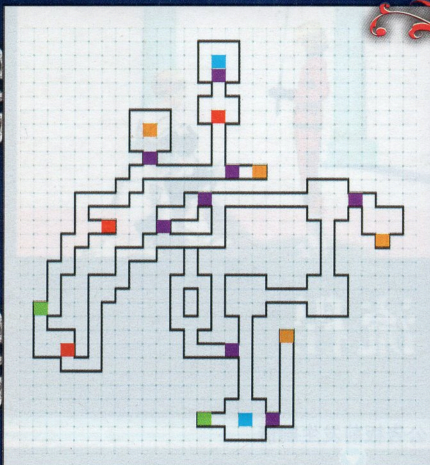


流程

- 前往公告板前发生剧情。
- 2楼走廊发生剧情。
- 保健室与樱对话。
- 进入月想海，一路上发生剧情。
- 深处与尤里乌斯战斗。
- 楼顶与凛对话。
- 前往紧急出口途中发生剧情。
- 月想海深处发生剧情，随后与SE.RE.PH战斗。
- 私人房间与Saber对话。
- 楼顶发生剧情。
- 1楼与藤村大河对话，选择"最后ならいいですよ"（老虎任务13）。
- 前往紧急出口途中发生剧情。
- 月想海第二层发生剧情，与雷奥战斗（无论怎样攻击都不会伤血，因此用技能或防御挨过三回合后强制结束）。
- 楼顶与凛对话。
- 调查视听觉室引发剧情。
- 1楼与藤村大河对话，选择"もう、仕方ないなぁ"。
- 进入月想海第一层，来到出口处发生剧情，得到"漆黑の尾羽根"。
- 视听觉室前发生剧情。
- 进入月想海第二层最深处发生剧情后战斗（无论怎样攻击都不会伤血，因此用技能或防御挨过三回合后强制结束）。
- 2楼走廊靠近凛与雷奥后发生剧情。
- 1楼与藤村大河对话。
- 决战当日，在私人房间整理情报，依次选择"ガウェイン"→"转轮する胜利の剑"→"圣者の数字"。
- 1楼用具室前与言峰神父对话，选择"斗技场へ赴く"。

月想海情报

七の月想海 第1层



敌人

ANHELIMAGICA	
行动模式	G B G B G B
	G A G A A S
	G A G A A G
	G A G A G A
	G A B B A B
	G A B G B S
	G A B G A S
	G A A G A S
	G B G B A S
	A G B G A S
	A G B G A G
	A G A G A G
	B G G A G S
	G B B G B G
	G B B G A G
	G B G A G S
	G B A G A G
	G B A G B G
	A G G A G G

DOOMSDAY	
行动模式	G B A G B G
	B A G S A A
	B A G S B A
	B A G S G A
	B G A S G B
	A G B A B G
	B G A S B G

SODOM'S GATE	
行动模式	B A A G A A
	B G G G G A
	A G A B B A
	A B A A G A
	A A A G S A
	A A A B G A
	G A A A G B
	A A G A A A
	A G G G G B
	A A A G G A
	A A B B B A
	A A B G G A
	B A A B A A
	B A B A A A
	B B G B B G
	B A A S A A

NEPHILM: △	
行动模式	G B G A B A
	S G A B A G
	G B S A B A
	B B S A G A
	G A B G A G
	A S G B A G
	A B A G A G
	A G A G B G
	A S G A B G

SE.RE.PH	
行动模式	A B G B G B
	B B G G B B
	A G B G A B
	A G B G A G
	A A G G A A
	B A B G B A
	G G B B A A
	G B A B A B
	G B A B A G
	G B A B G B
	B G A G A B
	A G S A A B
	G A B A G A
	B B G G A A
	B B A A G G

对BERSERKER战特别说明

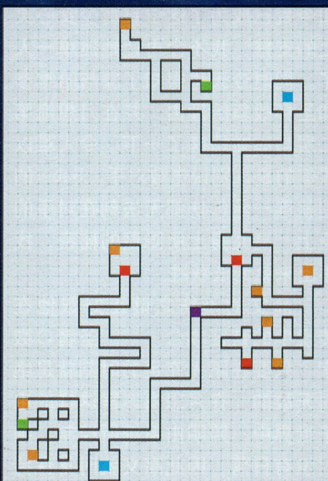
由于是已经对战过一次的对手，行动模式可以预知非常多，因此不做模式列表。HP也减低至10000左右。第一回合必定会使用攻击技能，稍微注意下就能应付。另外就是攻击力很高，注意回复。

获得物品

- エーテルの大块
- 魔术结晶の大块
- エリクサー
- 漆黑の尾羽根(第四天以后)
- トリガーコードニュー



七の月想海 第2层



敌人

CLAUSTROFOBIA	
行动模式	G A A B A A
	G B B A B B
	A B G B B B
	A G G G B G
	B G G G G A
	A G G G B G
	A G G G B S
	A S G B B B
	S B G B B B
	G A S B A A
	G B B S B B
	B G G G S A

FORTRESS	
行动模式	A A W W A B
	A A A W A B
	A B A W B A
	A G B W A G
	B B W W B B
	G G S W A A
	G G W W B B
	G A B W A G
	A A A A B A
	B A B G A B
	B B B W B G
	B B B W A B
	A A A B G A
	G A G W G B
	A A W S G G
	G G G W A G
	B B B W G A
	A B A W B G

获得物品

- 20000PPT
- 浓缩エーテル
- 魔术结晶の大块
- エリクサー
- 教员用パッチ(老虎任务)
- 虎の魔法瓶(老虎任务)
- 破戒の警策
- トリガーコードクシー

决战

SABER（HP37000左右）	
行动模式	A S B A S B
	A S G B S A
	A B S B G A
	B A G B A B
	A S B A S A
	B A S A B B
	G S B A S G
	A G S B A A
	B B G B A A
	G S G A S G
	B A S G B B
	B A S A B G
	B A S B A B
	B G A B B E
	B G S B G B
	B S B G S B
	B G B A B B
	B S B A S B
	A B A B G A
	A B A G A E
	G A S A G E
	A G A S G A
	B A B A G B
	B A B A B B

行动说明

高文除了技能与宝具的发动有迹可循外，其他所有行动均为随机，行动模式表的意义不大。最好装备上礼装“恶魔の黑衣”，用以解除对手的有利状态，否则将会打得非常艰难。第一回合高文必定会使用两次辅助技能来强化自己，因此在第六次行动时用恶魔の黑衣来解除就行。雷奥的技能非常强大，可以形成2回合麻痹，然后配合高文的“忠义の剑闪”会相当具有威胁，如果看到雷奥在第三个格子有行动，最好在第4个格子立刻采取回复异常状态或HP。“忠义の剑闪”只会在回合的第三次行动时发动，因此如果看不到第三个格子的行动，推荐采取防御。高文HP低下的时候会使用技能“圣者の数字”，防御大幅度提高，要记得解除。宝具只会在回合的最后发动，高伤害且贯通防御，伤血在1500左右，一定要注意（雷奥和高文会说出特定台词，懂日语的话也可以直接听出来）。另外雷奥有个解除我方有利状态的技能经常会配合下回合的宝具发动，这个也要注意。



终章 闭幕之钟声

注意：情况同五回战。路线分歧流程中与凛对话的部分，只要换做找拉尼对话就行了。

剧情简述

校园变得寂静下来，留在这里的只有几个主要NPC和圣杯战争的胜者。做好了剩下的准备，从言峰神父那里了解到“圣杯”的真实之后，与搭档一起前往最后的舞台。



经过一段长路的奔波，最终抵达的是一个空旷的空间。周围尽是萧瑟且意义不明的柱子，而中央则安置着我们的目标——七天之圣杯。但是，本应只有我们在场的空间，却存在着另外一个男人。男人自称“特瓦伊斯·H·皮斯曼”，是以生前最为憎恨战争的男人为基础所造出的NPC——本人在死前最终觉悟到“自己虽然憎恨战争，却无法否认战争给人类所带来的进步”。而被制造为NPC的“特瓦伊斯”在圣杯战争中拥有了自我意识，同时因为是NPC，因此无论失败多少次也能复活过来，借此他成为了最终的胜者，来到了此处。但身为NPC的他如果触碰到只有Master才能得到的圣杯，立刻会被作为“异常数据”而分解掉。因此他常年以来在此等候着能够认同他肯定战争的想法的胜者出现，而不同意他意志的Master们，最终都化为了这些柱子——化为了墓碑矗立在此地。在此操控世界不断爆发战争的罪魁祸首就是他，使得大家都变得不幸的人就是他，让大家参加圣杯战争从而实现他那荒谬理论的人就是他！我们无论如何不能容忍他的理念，看来最终也必须借由武力来解决这一矛盾。特瓦伊斯的从者是“Saver（救世者）”，以肉身从生的痛苦中解脱出来之人，但即便如此，联合我与英灵羁绊之下的力量，也并非不能打倒的对手！



流程

1楼走廊与言峰神父对话。

↓

保健室与樱对话。

↓

与紧急出口前的言峰神父对话可以前往零の月想海，里面有不少高级兵种，不过一周目不去也无所谓。

↓

与用具室前的凛或者拉尼对话，选择“最后の扉を开く”。

↓

前进一段长路后发生剧情。

↓

决战。

决战

SAVER（HP35000左右）	
行动模式	S A A G G G
	S A A G A A
	S G S A G A
	G G G G G G
	S G G A G B
	B B B G G G
	S A A A A A
	S A A A B B

行动说明

最终战，不用节约道具了，尽全力上吧。特瓦伊斯的技能是封印我方从者的技能，中了之后一定要立刻用间桐樱给的便当或是赤原礼装的技能进行治愈。Saver的攻击技能威力极大，随便打到1800，拿不准的话最好先给自己回复并防御。对手身后的轮盘每2回合会点灯一次，全部点亮之后会强制Game over，所以不要吝惜自己的火力。

顺便一说，虽然游戏没有给出Saver的真名，不过从特瓦伊斯的介绍和造型来看，这货就是释迦牟尼没跑了。



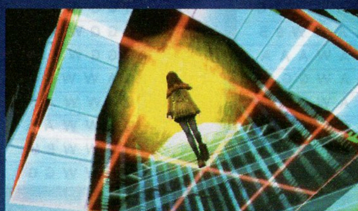


FIN



胜利之后，特瓦伊斯消失在空间之中，而Saver也回到了自己原本所属之地。原来他并非赞同特瓦伊斯的思想，仅仅是将慈悲赐予特瓦伊斯的心之末路罢了。没有了阻碍之人，通向圣杯的路途也已经出现——虽然有很多很多想要说的话，有很多很多想要实现的愿望，但对于身为异常数据的我来说，从接触圣杯到被分解为止的短短时间内，大概只能容许一个愿望吧。那么这一定得是，我最恳切的愿望……消除特瓦伊斯所种下的战争火种，并结束这滑稽的圣杯战争，将圣杯彻底封印起来。

我最亲爱的从者不知何时也来到了我的身边——即使是一瞬，也要减缓我的分解时间呢。但即便如此，我存在的时间也太长了，我不禁在圣杯所观测的数据中寻找起了原因来。然后我意外的发现，自己的肉体是在脑死亡之前被冷冻睡眠技术保存起来，因此并非没有肉体。圣杯正是为了照合这个数据，才延缓了我的分解时间。然而我的肉身并非是作为魔术师来到这里，现在的自我说到底也只是个NPC，因此分解始终是无可避免的命运。不过，似乎发一封邮件的时间还是有的。





凛篇

“原来如此，这就是成为你参照的人啊。也就是说，她跟你拥有相同的心与灵魂，我们真的能够生活在同一个世界呢。决定了，我一定会将你找出来，然后唤醒你的！可以的话，希望再见面的地方是某个学校的屋顶呢……所以，一定要等我啊。”

收到邮件的远坂凛，仰望着天空，笑着说道。



拉尼篇

“唉，这就是你数据的来源啊。”



在寂静优雅的花园中，拉尼注视着我发来的邮件，上面记载了我的真身所有的记录。相信本尊一定会和她成为亲密的同伴的。不过拉尼也许会抗拒也不一定，毕竟也不能完全说是相同人物嘛。那么，她会怎么做呢？

“这还用说吗？”她低下头，微微一笑。

二周目隐藏要素

游戏二周目完成所有老虎任务之后，终章藤村老师所在的位置会出现一个小桌台，调查之后前往零の月想海，在尽头会遇到《空之境界》的主人公“两仪式”。选择“それでも进む”就能与其交战。将其击倒之后能得到游戏中的最强礼装“アトラスの悪魔”，效果为本次行动所受伤害为0（但是如果是附带效果的攻击还是有可能会中）。



隐藏BOSS

MONSTER（HP70000左右）	
行动模式	S A B B A B
	S A A A G A
	S G B B B B
	S G G B B B
	S G G G A G
	S G G G G G
	A A A A A A
	A A A A B A
	A A A B B B
	A A S G G G
	A B A B A S
	A B B A B B
	A G A A A A
	A G G A G A
	A G G A G G
	A G G G A A
	A G G G G A
	B A A B S B
	B A B A B B
	B B S B A A
	B B A A A B
	B B A B A A
	B B B B G S
	B B B B G B
	B B B G B S
	B B B G G B
	B B G B B G
	B B G B G G
	B B G G G S
	B G B B B G
	B G G B G G
	B G G B G S
	B G G G G S
	G B G B S B
	G G S G G G
	G G A G S A
	G G B G G S
	G G G A S A
	G G G B G G
	G G G G G A
	S B B A A A

行动说明

超级血牛！而且是行动完全随机的BOSS。压倒性地强过最终BOSS！

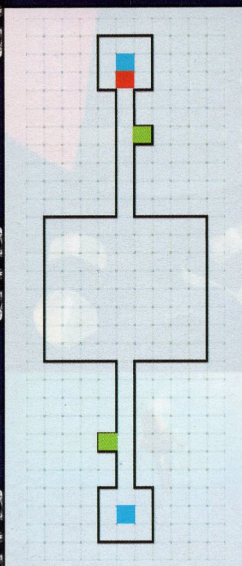
两仪式攻击力极高，而且一定会在第一回合的第一次行动使出相当于宝具级攻击力的“双ね钟楼”，威力极大，一定要防御或阻止掉。之后的回合中会随机使用她的4个攻击技能，在造成伤害的同时，“仕手を杀す”会封印ATTACK，“炼气を下げる”会封印BREAK，“奥义を止める”会封印技能，而“防壁を门く”会封印GUARD——而且这些负面状态都是无法解除的（不愧是直死之魔眼，果然非同寻常地犯规啊）。因此本场BOSS战最好给Master装备“赤原礼装”来随时全回复，以及用“破邪刀”来尽可能地阻止对手的技能发动。总之，能够尽量减少她的技能带来的封印效果，才有打持久战的资本。比较考验玩家的运气。

“双ね钟楼”只会在第1格或第6格使用，请注意对应。



零の月想海

零の月想海 第1层



敌人

BABEL'S PIECE	
行动模式	A G W A A A
	A B W A A A
	A G W G G G
	A G W B B B
	A A A W G A
	A A A W B A
	A A A W B A
	A A A W B G
	A G W W G A
	A B W W B A
	A A W W A A
	A A W W G G
	A A W W B B
	B A W A A A
	B A W G G G
	B A W B B B
	B B B W A G
	B B B W A B
	B B B W B A
	B B B W G A

行动模式	B B B W G B
	B A W W B A
	B G W W A G
	B G W W B G
	B B W W A A
	B B W W B B
	G A W A A A
	G B W A A A
	G B W G G G
	G A W B B B
	G B W B B B
	G G G W A G
	G G G W A B
	G G G W G A
	G G G W B A
	G A W W G A
	G B W W A B
	G G W W A A
	G G W W B B
	G G W W G G



イース vs. 空の軌跡 ALTERNATIVE SAGA

イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

文 阿鲁

由"《伊苏》系列"和《空之轨迹》三部曲糅合而成的本作不但融入了两大系列的众多角色，各个角色的经典招式也在游戏中有着非常不错的表现。除了爽快的乱斗外，游戏在收集要素上也下足了功夫，Falcom公司多年的经典作品的各种要素都悉数收录在了游戏中。虽然游戏在平衡性、游戏剧情、模式单一等方面还有不少不尽人意的地方，但随时拿出来乱斗几局还是茶余饭后不错的选择。

FTG

伊苏VS空之轨迹 抉择·传说

イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ

Falcom	2010年7月29日	日版	1～4人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

操作简介

十字键/滑杆	移动
○	普通攻击
×	冲刺
□	防御
△	跳跃
L	EXTRA技
R	按住R键再按○、×、□、△对应技能攻击
SELECT	调节视角远近
START	暂停

选项解说

Story Mode	故事模式	
Arcade Mode	街机模式	
Network Mode	联机对战	
Free Mode	自由模式	
Customize	角色装备	
Shop	商店	
Collection	收集要素	
System	系统	
	Option	调整游戏难度、视角距离、音量、键位设置等
	Tutorial	系统讲解
	Record	战斗履历
	System Save	记录
	System Load	读取记录
	Delete	删除记录

战斗画面



①对敌人造成的最大伤害值、最高连击数等数据，一段时间不攻击对手该数据就会归零。
②TP值，攻击对手就会大量增加，只存在于街机模式，游戏结束后会根据该分数来对角色进行评分。
③地图及角色的所在位置。
④显示角色装备的技能。
⑤EXTRA槽。
⑥HP和SP数值。
⑦体力槽。

游戏系统

普通攻击与蓄力攻击

除了移动外，攻击就是游戏中最基础的操作了，游戏中默认的攻击按键是○，根据所选角色的不同，普通攻击的方式、速度、连击数也会有所区别。普通攻击命中敌人后造成的硬直非常小，而且仅能获得微量的SP，因此普通攻击在游戏中大多作为牵制或试探性攻击，特别是近战职业，在没有十足的把握下切忌用普通攻击进行长时间连击。长按○键可进行蓄力，完成蓄力后放开○键即可发动蓄力攻击，蓄力攻击的威力略高于普通攻击，命中目标后可以获得大量SP，是实际游戏中很常用的攻击手段。由于本作采用了《伊苏 菲尔盖纳之誓约》的系统，因此跳跃系统也存在于本作中，跳跃时也是可以使用普通攻击的，而且根据跳跃的起来的时机不同，攻击的方式也有所区别，在跳跃的上升期发动攻击时角色会在空中发动普通攻击并在空中进行短暂停留，如果在跳跃的下降期发动攻击时角色则会发动针对地面的强力攻击。

防御与闪光防御

在游戏中，防御起着至关重要的作用，按下□键就能进行防御，本作的防御可以抵挡敌人的所有攻击，几乎等于无敌，不过使用防御或成功挡住敌人的攻击时会消耗角色的体力槽，游戏后期可以使用道具或援护攻击来降低体力槽的消耗，只要有足够的体力，就可以无视敌人的一切攻击。当敌人攻击的瞬间使用防御时可发动“闪光防御”状态，此状态发动后，接下来的短时间内攻击必定为会心一击，可以趁此机会使用威力大、连击数多的技能进行反击。

技能攻击

游戏的战斗系统大部分沿用自《伊苏7》，技能攻击自然被保留了下来。在战斗之前，玩家可以在Customize里给角色装备这些技能，每个角色都有6种技能，每次可以装备其中4个，在战斗中按住R键后再按○、×、□、△这四个键就可以消耗SP来发动对应的技能了。刚开始，每个角色只有两个技能，玩家需要通过莫纳点数在商店为角色购买新技能以及对技能进行升级，随着机能等级的提升，攻击力和攻击范围都会有所增长，某些低等级不怎么好用的技能在等级提升后也会变得非常实用，每个技能最高等级为3级。每个技能都需要消耗SP才能发动，SP则可以通过蓄力攻击或者战场里的SP回复药来快速累积。

能量爆发

当玩家被多个敌人围攻时，同时按下○、×、□、△这四个键可以发动能量爆发，此时角色自身发出向四周扩散的冲击波将敌人强行推到远处，虽然不具备攻击力，但可以瞬间突围，不过代价是消耗总HP的20%，因此不到危急关头不推荐使用这招。

体力的消耗与回复

在本作中，冲刺和防御都要消耗体力，其中冲刺消耗较少，防御消耗较多，如果防御时被敌人攻击，那消耗体力的速度会更快，体力消耗速度随着攻击力的提升而递增。当体力耗尽时，角色就会进入气绝状态，在该状态下角色无法做出任何行动，体力槽会自动回复，在体力槽回复满以前只能被动挨打，在实战中一定要尽量避免这种状态的出现。在对战中，只要不使用消耗体力的动作，体力槽就会慢慢回复，如果不小心进入了气绝状态，可以通过快速摇动滑杆来加快体力槽的回复速度。

冲刺与跳跃

冲刺采用的是《伊苏7》的系统，按下×键就可以使用冲刺，快速连点×键还可以让操作的角色以很快的速度在敌人的身边来回冲刺，让对方很难攻击到玩家。跳跃的默认按键是△，游戏中不少地图都存在高低差，因此就要利用到跳跃的功能，而且通过跳跃也可以躲避敌人的一些非对空技能的攻击。这两种操作，特别是冲刺一定要熟练掌握，这不但是快速接近敌人发动进攻的不二法门，同时也是快速躲避敌人攻击甚至必杀技的有效方法。

EXTRA技

使用技能攻击命中对手或者受到伤害都能增加角色的EXTRA槽，当EXTRA槽蓄积满之后按下L键就可以发动华丽的EXTRA技能。每个角色都有自己独特的EXTRA技，演出效果和威力也各不相同，不过EXTRA技的威力和范围都远远高于普通的技能攻击，某些大威力EXTRA技甚至可以在战斗末期一举翻盘。需要注意的是，敌人也是会使用EXTRA技的，因此看到对手的EXTRA槽蓄满后就要时刻提防对方使用EXTRA技，可以通过拉开距离来进行回避。

障碍物和道具

游戏中，不同的场地上都会有各种各样的障碍物，将这些障碍物破坏之后会出现对玩家有利的各种道具，有时这些道具甚至可以起到左右战局的作用，因此在攻击对手的空隙打打障碍物也是很有必要的。

图标	作用
	HP回复
	SP回复
	EXTRA槽回复
	体力回复
	全异常状态解除

异常状态

在《伊苏7》里出现的各种异常状态也沿用至了本作，游戏中，某些角色的技能攻击会附带异常状态，游戏后期还可以通过给角色装备特定的饰品来让攻击附带指定的异常状态。在本作中，异常状态的持续时间不算长，不过对于一款对操作要求较高的乱斗游戏来说，哪怕是一秒的异常状态都有致命的危险。异常状态可以通过装备特定的饰品来进行防御，也可以通过战场中破坏障碍物后出现的特定道具来恢复。

全异常状态一览

图标	异常状态名	负面影响
	毒	一定时间内HP慢慢减少
	燃烧	一定时间内HP大量减少
	冻结	一定时间内无法移动
	石化	被石化后无法移动，可通过快速摇动滑杆解除石化状态
	混乱	一定时间内操作的方向和角色移动的方向相反
	过重	一定时间内移动速度变慢，跳跃高度变低
	麻痹	一定时间内无法进行攻击
	暗黑	一定时间内视野范围变小
	怒り	一定时间内攻击力上升，但防御力下降
	DEFダウン	一定时间内防御力下降

商店

在商店里，玩家可以消费莫纳点数给角色升级武器装备、购买或升级技能、购买饰品和收集要素等，消费一定的莫纳点数后商店还会升级，升级后玩家可以在这里买到更多的物品，后期甚至连角色的等级都可以直接消费莫纳点数来提升。商店一共有20级，在满级的商店里几乎可以买到游戏中所有的收集要素，玩家只需要不断战斗蓄积莫那点数就可以让收集度达成100%。本作的收集要素非常丰富，除了《伊苏》系列”和“《空之轨迹》系列”的壁纸、音乐等要素外，Falcom公司其他相关作品的各种要素也收录在其中，所有收集要素加起来可看作是Falcom公司精品游戏大百科，可以说本作收集要素的意义不亚于游戏本身。

装备与饰品

游戏里，每个角色的武器和防具都是固定的，可以在商店通过莫那点数进行升级，一共有10个等级，升级后武器或装备的名称也会有所改变，这些武器都是在系列中曾出现过的，对于玩过这两个系列的玩家来说亲切感十足。战斗获胜或消费莫纳点数都可以获得各种饰品，游戏中饰品的种类很多，有着各种各样的作用。可操作角色可以装备这些饰品，每件饰品都有一个AP值，角色装备饰品需要消耗固定的AP值，而且每个角色拥有的AP值都各不相同，随着等级的提升，AP值也会有小幅增加。同一个角色，通过更换不同的饰品，对战时发挥的功效也各不相同。

BP和称号

完成战斗后，玩家可以获得少量的BP点数，游戏中玩家的称号和隐藏任务的收集都和BP点数有着密切的关系。除了完成战斗，当玩家达成某些要求时还能获得大量的BP点（例如将各角色的故事模式通关、完成全要素收集等）。BP点数累积到一定数量时，玩家的称号就会改变，随着称号的改变，可开启新的可使用角色以及新的战斗场景。

称号名称	累积BP点数	奖励
路傍の风来坊	初始	–
驱け出し冒险家	500	至少一个角色的故事模式通关后，开启可使用角色艾鲁克。
张り切り准游击士	1500	至少两个角色的故事模式通关后，开启可使用角色麦雪拉，开启战斗场景ノルティア冰壁。
气锐の执行者	3000	至少三个角色的故事模式通关后，开启可使用角色莲。
腕利き千龙长	6000	至少四个角色的故事模式通关后，开启可使用角色库尔谢，开启战斗场景ハーケン门。
花形游击士	10500	全部角色的故事模式通关后，开启可使用角色切斯塔。
稀代の冒险家	16500	全部角色的故事模式通关后，开启可使用角色莱维，开启战斗场景セルペンティナ。
ドラゴンスレイヤー	25500	全部角色的故事模式通关后，开启可使用角色罗伊德。
THE LEGEND OF HERO	50000	全部角色的故事模式通关后，商店所有物品半价。

主要模式介绍

街机模式

本作比较有挑战性的模式，在这个模式中，玩家可以选择已出现的可操作角色，需要连续完成10场战斗，其中第8关的战斗是1对2；第9关的战斗是1对3；第10关战斗的对手固定为魔王。完成所有的战斗或是中途放弃都会根据玩家获得的TP点数来计算成绩，TP点数越高，获得的莫纳点数以及BP点数也就越多。这个模式里的敌人能力都比玩家操作的角色稍微高那么一点，就算通过故事模式提升了等级后在这个模式里也占不了便宜，不过这个模式里的敌人装备的饰品并不强力，玩家可以选择用低等级角色装上强力饰品来对付这个模式的敌人。

故事模式

游戏的主要模式之一，可选择的角色有五人，虽然可以从五个不同角色的视角来拯救世界，不过剧情和流程几乎完全相同（只是流程中对战的角色顺序有所改变），只要不断打倒沿途的敌人就可以完成拯救世界的工作。故事模式的敌人难度不高，通关后还会追加该角色的ハイレベル（初期敌人为41级）以及オルタナティス（初期敌人为81级），总体来说就是用来练级和赚取莫纳点数的。

自由模式

可自定义的混战模式，在这个模式里玩家可以自己设定各种规则，可以一人对战多人，也可以多人蹂躏一人。胜利后依旧可以获得经验、金钱、BP点以及饰品，由于可自定义对战规则，因此胜率高于故事模式和街机模式，玩家可以在这里培养一些操作比较困难的新角色，升级的同时还可以赚取莫那点数和BP点数。

角色介绍

主要角色介绍及能力一览





亚特鲁（アドル）

登场作品：《伊苏》系列

角色点评 比较好上手的角色，不但移动速度快，普通攻击和蓄力攻击的范围也比较广，普通攻击的连击数高，出招收招快，能攻能守。

角色介绍 “《伊苏》系列”历代主人公，黑色瞳孔和火红色的头发是他的象征。被称为“红发的冒险者”的亚特鲁对冒险有着无比的执着和热情，在经历过艾斯塔里亚以及伊苏古国的冒险后，其英勇事迹被广为流传。

EXTRA技	
月龙剑	连续攻击后放出贯穿屏幕的剑气，威力和攻击范围都十分可观

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
ファイアー	5	向前方放出火球	威力不大，可用作远距离牵制，升级后火球带爆炸效果
ダッシュ斩り	10	向前冲刺的同时放出扇形剑风	威力一般，但可以靠冲刺的距离来躲过部分攻击，比较实用的技能
エリアルスラスト	20	连续突刺攻击，可把敌人打至浮空状态	使用技能时无法移动，对单体攻击比较有效，不适合群体攻击
回转斩り	25	小范围回转上升攻击，可把敌人打至浮空状态	虽然可以将敌人打浮空，但自己也会跳到空中，因此意义不大，而且此招的范围太小，如果没有打中敌人很可能被反击
ビートダウン	40	连续突刺攻击后追加强力斩击	“エリアルスラスト”的加强版，范围更大，持续时间更长，威力更高
回转乱舞	50	连续回转攻击	亚特鲁的主攻技能，攻击范围很大，并且攻击时还可以移动，是多人战时的必选技能

多奇（ドキ）

登场作品：《伊苏》系列

角色介绍 “《伊苏》系列”的元老级角色，之前从事盗贼行当的他在达姆之塔偶遇亚特鲁，从此，两人便结伴开始了在世界各地的冒险生涯。改过自新后的多奇成为了亚特鲁的得力伙伴，多次破坏墙壁救亚特鲁于水火之中，从而也有了“破墙多奇”的称号。

角色点评 力量型角色，虽然攻击和移动速度慢，连击数也不高，但攻击力和技能威力较大，蓄力攻击出招慢但不容易被打断，这种以慢打快的攻击方式需要花不少时间来熟悉，不推荐初学者使用。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
マイトクエイク	10	双拳捶地的范围攻击	攻击范围较广，但威力不大，适合突围时使用
コンビネーション	12	双拳连续攻击	攻击力不高，攻击范围很小，不怎么实用的技能
アースノッカー	22	双拳捶地发出直线冲击波	冲击波的距离很短，但有一定几率把敌人打成摇晃的状态
ストレート	25	蓄力后的强烈一击	技能等级越高，蓄力的速度越快，可以将敌人击倒在地
ワイルドレイジ	45	发出怒吼	自身周围发出带攻击判定的冲击波
ブラストキック	50	连续踢	随着技能等级的提升，踢技的攻击次数会增加

EXTRA技	
究极の一击	范围不大，需要前两击命中敌人后，最大威力的一击才能命中敌人，命中率和伤害都不高

卡修（ガッシュ）

登场作品：《伊苏6 纳比斯汀的方舟》、《伊苏7》

角色介绍 手持巨大战斧，能使用符咒术驱使三只精灵的佣兵，在6代和7代都有不少戏份，与亚特鲁战斗过，实力也得到了亚特鲁的首肯。虽然有着和人物形象不符的傲娇性格，但实际上是个心地善良的人。

角色点评 不管是普通攻击还是蓄力攻击，始终给人感觉有点延迟，因此想用好这个角色得学会提前出招。符咒术和斧技配合使用对中距离的压制力很强，熟悉出招的延迟后会意外地好用。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
草薙ぎ	10	横扫攻击	相当于蓄力攻击的强化版，出招速度快
兜割り	12	使用枪捶地攻击	低等级时只有捶地时有攻击判定，技能等级提升后在开始动作到捶地这期间都有攻击判定，并且捶地还有一定几率把敌人打成摇晃的状态
符术・大蚁地狱	20	跳到空中对地面使用符术	符术的连击数和攻击判定都比较大，技能等级提升后攻击范围还会大幅提升，是比较实用的技能
狼牙冲	25	持斧枪向前冲刺	冲刺距离较长，但只有一次攻击判定，主要用作脱身
螺旋斩り	40	挥舞斧枪呈螺旋状攻击敌人	攻击范围不大，可将敌人打至浮空状态，技能等级提升后可将敌人吸到身边进行攻击
斧技・击灭乱舞	45	斧枪多段连击	类似亚特鲁的“回转乱舞”，不过威力和范围都稍逊色

EXTRA技	
符术・击灭妖精阵	自身周围升起巨大的光柱和光球，范围不算大但攻击力不俗，看准时机使用可以给对手造成重创

艾夏（アイシャ）

登场作品：《伊苏7》

角色介绍 阿尔达格公国的公主，性格天真、率直，在她父王还在世时曾偷跑出王宫协助亚特鲁的冒险，在经历了五大龙的冒险后，身先士卒，重建阿尔达格。

角色点评 普通攻击范围较远，不过不适合用来牵制敌人，一般用中距离的蓄力攻击积攒SP，然后用丰富的技能攻击来克制对手。对距离感的掌握要求较高，不推荐初学者使用。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
ダンブルアロー	9	射出一支命中敌人后爆炸的箭	随着技能等级的提高，爆炸后的攻击回数会增加
ワイドアロー	9	朝前方扇形射出多支箭	技能等级提高后射出的箭带贯穿效果
ハイドロショット	18	跳到空中朝地面射出水柱	需要掌握该技能发动后的距离才能攻击到敌人
スカイワインダー	18	朝地面射出一支爆炸的箭	随着机能等级的提高，爆炸的范围会变大
ワスピーター	36	连续射出多支箭	连击数非常高的技能，不过攻击力比较低，技能满级时射出的箭变成冲击波，范围很广
アクアバースト	50	射出的箭爆炸后分裂为多支带追踪属性的光球	虽然此技能很好用，但消耗SP太多，比较鸡肋

EXTRA技	
フル-テストラクト	第一击击中后，后续的招式才能攻击到人，而且攻击力不高，连击数只有1，不实用的必杀

艾鲁克（エルク）

登场作品：《伊苏7》

角色介绍 居住在阿尔达格公国夏诺亚村的少年，喜欢恶作剧和显摆自己的实力。在和亚特鲁接触后逐渐获得了地龙的力量，为成为龙之战士的亚特鲁完成最后的试炼贡献出了一份力量。

角色点评 普通攻击的攻击速度和连击数很高，不过距离短、范围小是最大的缺点，蓄力攻击的范围较大，不过收招较慢，容易被反击，需要花时间去熟悉他的攻击节奏，高手向角色。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
ロックバイト	8	岩石突刺攻击	岩石的长度、突刺速度和威力会随着技能等级提升
ホイール	8	突进攻击	突进距离很短，攻击次数也不多，需要在比较近的距离发动才容易命中
エアードチャージ	15	空中旋转攻击	可将对手打至浮空状态，不过威力不高
アッパーホイール	15	跳到空中向地面猛烈一击	虽然可以把人击倒，但威力不大，技能等级提升后捶地时还会附加岩石突刺攻击
ランバリングハイ	30	各种招式连续攻击	前后突刺然后把敌人打至空中，招式很华丽，威力也不弱，推荐使用
ハーヴェルスピン	35	强力突进攻击	一边旋转一边突进，威力和突进范围都比较大，很实用的技能

EXTRA技	
ジオクラスタル	技能发动后自身周围形成带攻击判定的结界，持续数秒，不过结界的攻击力不高，只能当做保命技来使用

库尔谢（クルシェ）

登场作品：《伊苏7》

角色介绍 居住在阿尔达格公国的塞格拉姆村，是村长穆斯塔法的妹妹，由于患有伊斯卡热而常年卧病在床。最后在炎龙的帮助下，治好了致命的伊斯卡热，从而成为了亚特鲁团队的一员。

角色点评 出人意料好用的力量型角色，蓄力攻击的距离快赶上某些敏捷型角色了，各种技能的实用性很强，攻击力非常可观，EXTRA技更是威力巨大到足以秒人。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
プロヴォーク	10	挑拨对手	迫使对手进入“怒り”状态
ハンマースタンプ	12	空中锤地	攻击范围较广，可将对手击倒在地
リボルブスイング	20	旋转攻击	旋转巨锤对敌人进行多段攻击，不过停止攻击后会有很大的破绽
ダッシュゲイザー	25	冲刺两连击	撞击后用锤子进行挑空攻击，速度较慢，实用性不高
バーストスイング	45	强烈一击	对前方发动强烈一击，威力很大，而且该技能对空效果不错
ドラゴンブレイズ	60	巨大的火球	蓄力后放出巨大的火球，威力不俗但消耗SP比较多

EXTRA技	
メルトカタストロフ	虽然连击数不高，但威力很可观的必杀技，在人群中使用十分爽快

麦雪拉（マイシェラ）

登场作品：《伊苏7》

角色介绍 阿尔达格公国卡伊洛斯村的村长，擅长驱使风的力量，虽然双目失明，但是拥有预知的能力。和亚特鲁一行接触后便开始协助亚特鲁的冒险，身为风龙的后裔，实力不容小觑。

角色点评 普通攻击和蓄力攻击的距离很远，并且蓄力攻击还带一定追踪属性，只要和对手拉开距离会让对方感到压力很大。各种技能实用性不高，可以装上攻击附带异常状态的饰品慢慢磨死对手。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
カームガスト	13	使用风的力量将敌人吹飞	将敌人吹离自己，威力不大
ウィンドカッター	14	向前方发射风刃	技能升级后风刃数量会增加
ストームガスト	26	以自身为中心发动龙卷风	可将敌人打至空中，技能升级后范围会变大
パージ・ウィンド	28	向前方发旋风	旋风命中目标后还会释放风刃
エアリアルオーブ	52	召唤带追踪属性的风球	风球的追踪性能优秀，全部命中后伤害比较可观，不过发动速度较慢，技能升级后风球体积会变大
トルネード	56	发射可发动龙卷风的风球	发射的风球命中敌人后产生龙卷风，性价比不如同样为龙卷风的“ストームガスト”

EXTRA技	
ウィンドレギオン	自身周围发动范围巨大的龙卷风，虽然连击数很高，但伤害很低，不实用



切斯塔（チェスター）

登场作品：《伊苏 菲尔盖纳之誓约》

角色介绍 居住在菲尔盖纳·杰诺斯岛，曾和多奇一起拜入传说中的佣兵贝鲁哈特的门下，手持一大一小两把宝剑进行攻击，是一位二刀流达人。曾在麦克盖亚伯爵手下任职的白衣骑士，同时也是过去封印魔王加尔巴兰的英雄——杰诺斯的末裔。

角色点评 很难控制的角色，各种攻击和技能的判定都很小，很难命中敌人，对操作精度的要求非常高，高手向角色。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
ファントムダッシュ	6	冲刺	冲刺中不受到伤害，不过攻击判定也很小
ダガースロウ	12	投掷飞刀	向前方扇形范围投掷飞刀，技能等级升满后飞刀带追踪属性
クロスブレイド	25	十字冲击	向前方发动十字冲击波，距离远但攻击范围不广
デモンスラスト	30	无限突刺	向前方发动距离超远的突刺攻击，不过攻击范围很小，不容易打中人
オーラストライク	45	突进攻击	向前方的突进攻击，缺点依旧是攻击范围小
アヴェンジャー	50	将双剑插入地面	自身周围发动剑气来攻击敌人，范围比较广，但攻击判定只有一击，升级后攻击判定会增加

EXTRA技	
アークレイズ	将敌人吸到身边后发动强烈剑气，范围大但攻击力不理想



克罗塞（クローゼ）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色介绍 利贝尔王国的公主，善良的女孩，经常前往孤儿院帮忙。在就读于杰尼丝王立学院时认识了艾斯特尔，在之后与艾斯特尔一起行动的过程中，受到了艾斯特尔的感染，最终勇于直面利贝尔王国的异变，成为了新的统治者。

角色点评 比较好用的角色，虽然普通攻击和蓄力攻击的攻击范围不大，但各种技能还算实用，冰柱导力魔法的攻击范围相当可观，在人群中使用会有很好的效果。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
クイックドロウ	10	导力枪连击	速度快，子弹可贯通，但需自己调整射击方向
ダウンサイド	12	降低防御的导力魔法	发出球状子弹，命中敌人后降低对方的防御
スナイプショット	20	贯通攻击	判定范围较大的贯通射击，威力较大
カオスフランド	24	使敌人混乱的导力魔法	发出可爆炸的子弹，爆炸范围波及到敌人会陷入混乱状态
ハウリングバレット	40	发射出爆炸性的子弹	子弹碰到障碍物后会爆炸，波及范围较大
ホーミングレイ	50	发射带有追踪属性的光球	光球数量会随着技能等级的提升而增加，不过此技能太耗SP，性价比不高

EXTRA技	
レクイエムハーツ	导力枪乱射，射击时可自己调整方向，不过威力小得可怜



艾斯特尔（エステル）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色介绍 “《空之轨迹》系列”前两部的主角，游击士协会的新入成员，其精湛的棍术源于其父亲——S级游击士卡西乌斯。豪爽的性格受到游击士协会全体成员的喜爱，在完成各种任务中逐渐成长起来，对利贝尔王国的发展起着不可磨灭的作用。

角色点评 适合初学者用的全能型角色，攻击力和攻击范围都很可观，普通攻击和蓄力攻击都非常实用，金刚击、旋风轮等低SP消耗技能的实用性和威力兼具。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
金刚击	10	棍上跳释放能量波	威力不俗，但命中率低，不推荐使用
捻丝棍	12	向前方发动冲击波	冲击波的攻击范围不大，依旧不推荐使用
旋风轮	20	发动旋转攻击	强烈推荐的技能，发动后可以移动，而且威力大，连击数高，相当强力的技能
ファイアボルト改	25	释放火球的导力魔法	火球攻击，火球的数量和威力随技能等级提升
プラズマウェイブ	45	释放闪电的导力魔法	闪电攻击，带贯穿效果
樱花无双击	50	多连段攻击	连击数比“旋风轮”高，但论性价比来讲肯定是“旋风轮”要高得多

EXTRA技	
太极轮	旋转起来后攻击范围很大，但如果前几击没有命中，对方很容易逃脱，此招威力不大

奥利维埃（オリビエ）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色介绍 邻国埃雷波尼亚帝国的皇子，自我陶醉和我行我素的性格让人难以忍受。隐藏身分前往利贝尔王国，在这里遇到了艾斯特尔一行，并且运用自己的能力帮助艾斯特尔解决了不少难题，同时也是解决利贝尔王国异变的功臣之一。

角色点评 攻击距离较远是远程型角色的优势，各种附带异常属性的技能能打对手个措手不及，蓄力攻击的范围的自身周围，熟悉后非常好用。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
アクアブリード	10	释放水球的导力魔法	普通的水魔法攻击
ケンプファー	11	白鹰突袭	放出白鹰攻击正前方的敌人，被攻击的敌人防御力下降
シュトゥルム	20	连续突刺	普通的突刺攻击，攻击力比普通攻击稍强
ダイヤモンドダスト	22	释放冰块的导力魔法	从天而降的冰块，砸中敌人后还会分裂成小冰块，小冰块依旧有攻击判定
コキュートス	40	释放冰柱的导力魔法	面对方向的前后放出大范围冰柱的魔法，华丽且威力巨大，不过攻击判定只有一击
ランツェンレイター	44	强力连续突刺	“シュトゥルム”的加强版，攻击范围和攻击次数都有所增加

EXTRA技	
サンクタスノヴァ	范围广，但攻击次数和攻击力都不够看



约书亚（ヨシュア）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色介绍 年幼时被艾斯特尔的父亲捡回家，长大后成为艾斯特尔最亲密的人。其真实身分是“噬身之蛇”的一名执行者，不过在和艾斯特尔共处的这几年里让他感受到了家庭的温暖，并决心要脱离“噬身之蛇”这个组织。

角色点评 高手向敏捷型角色，普通攻击和蓄力攻击的距离都很短，实用的技能非常少，很难打出华丽的连击。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
绝影	8	冲刺攻击	速度快、攻击判定较高，闪避敌人范围技能时还可以顺便攻击一下
ソウルブラー	12	释放真空刃的导力魔法	放出三个真空刃攻击敌人，技能等级提高后真空刃变大
魔眼	15	召唤出魔眼攻击敌人	魔眼可多段攻击，牵制敌人时很好用
E-ドレイン	16	释放吸收HP的魔法	出招速度慢，攻击力也不高，至于能吸收的HP就更少了，不推荐使用
断骨剑	35	三连击	三次攻击的速度都不快，最后一击为跳在空中向地面发动攻击，华而不实
漆黑の牙	45	强力冲刺攻击	突进技的加强版，不过发动前多了个准备动作，实用性反而没有“绝影”高

EXTRA技	
幻影奇袭	中等范围的连续斩击，威力一般，依旧华而不实

缇塔（ティータ）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色介绍 导力学学者阿尔伯特·拉塞尔的孙女，蔡斯中央工房的见习技师，年纪轻轻就在导力研究方面有着非常高的水准，假以时日定能超过自己的祖父。平时比较害羞，最喜欢的人是阿加特。

角色点评 非常好用的远程型角色，各种招式的攻击距离非常远，而且技能中有释放火焰和重力等强大的招式，令对手很难靠近，推荐初学者使用。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
スモークカノン	9	发射出命中敌人后影响视野的烟幕弹	对付电脑时用处不大，和人对战时用处也不大
スタンカノン	9	发射出能将人击倒的子弹	蓄力攻击一样可以将人击倒，实用性依旧不高
ナパームブラスト	18	火焰发射器	发射火焰时还可以自己调整方向，不管是面对单人还是一群人都可以烧得很开心
ダークマター改	22	重力场魔法	释放魔法时依旧可以调整方向，而且敌人还会被重力场强行吸引过去
テンペストフォール	30	从天而降的重力球	被击中后会附加“过重”状态，这样缇塔的攻击就更容易命中对手了
カノンインパルス	35	子弹连射	攻击频率很高，而且连射的时间不短，最关键的是消耗SP并不多，很实用的技能

EXTRA技	
サテウイトビーム	范围很广，攻击力也很高，只要瞄准后就跑不掉了



阿加特（アガット）

登场作品：《空之轨迹》系列

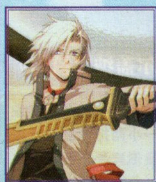
角色介绍 游击士协会的前辈，习惯手持巨大的重剑独自完成任务，在和缇塔接触后消除了对妹妹死亡的顾虑，并且将缇塔当做自己的亲妹妹来看待，不过傲娇的性格经常成为大家的笑柄。

角色点评 攻击力高但攻击速度很慢，而且攻击的距离和范围也不理想。SP消耗较多的两个技能很实用，但是对于蓄力攻击很难命中的阿加特来说，除了自残外很难攒积SP，高手向角色。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
バッファローレイジ	1	消耗体力回复SP和EXTRA槽	使用后会回复所有的SP和一半的EXTRA槽，比较划算，建议开场后就使用，技能升级后消耗HP会减少，SP和EXTRA槽回复量增加
フレイムスマッシュ	12	挥舞重剑的强烈一击	威力不错但速度很慢
スパイラルエッジ	25	空中旋转一周后强烈一击	可以将人击飞，威力很大，但速度依旧很慢
ドラグナーエッジ	30	释放冲击波	发动速度较快，但攻击范围较小
ダイナストゲイル	50	重剑连续攻击	追尾性能不错的连续攻击，而且攻击力很高，只是动作比较慢，面对多人时会吃亏
ファイナルブレイク	60	释放可爆炸的冲击波	冲击波碰到障碍物后会大爆炸，尽量往人群中放吧

EXTRA技	
ドラゴンダイフ	范围比较大，只要在攻击范围内就很难逃掉，但攻击力却不能令人满意



莱维（レーヴェ）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色介绍 和约书亚一样出身在埃雷波尼亚帝国的哈梅尔村，“噬身之蛇”的执行者之一，其精湛的剑术有着十分强大的破坏力，就连S级游击士——剑圣卡西乌斯都对其有所忌惮，因此获得了“剑帝”的称号，由于出身相同，对约修亚特别照顾。

角色点评 无论是普通攻击、蓄力攻击、技能攻击还是必杀技都非常实用的角色，攻击力、攻击距离、攻击范围都属上乘，并且技能攻击还附带异常状态，算是所有可选角色中最厉害的一人，强烈推荐初学者使用。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
旋风斩	12	横向斩击	攻击速度快，攻击判定大
飞燕斩	12	纵向将人挑飞的冲击波	将人打浮空后可以继续接普通攻击
零ストーム	25	直线贯通剑气	攻击范围不小，攻击判定高，并且还能让人处于“麻痹”状态
シルバーソーン	30	释放让人混乱的结界	对AI的用处不大，跟人对战时这招的作用就体现出来了
アークドレイン	50	吸取敌人SP的魔法	一直保持让对手无法使用技能，这样胜率就大大提升了
鬼火斩	60	四周覆盖火焰的斩击	火焰覆盖的范围非常大，并且攻击力很高，不亚于必杀技

EXTRA技	
冥皇剑	吸收周围热量的剑技，攻击力和攻击范围都属上乘



莲（レン）

登场作品：《空之轨迹》系列

角色介绍 “噬身之蛇”的一员，被称为“歼灭天使”，同时也是执行者之一，手持巨大的镰刀以及操纵巨大的作战兵器进行战斗。虽然是参与利贝尔异变的其中一人，但在和艾斯特尔以及缇塔的交流中，逐渐找回了自我，在系列最后一部作品中终于成为了同伴。

角色点评 各种技能看上去很华丽，但实用性都不高。技能中，减速魔法是亮点，一旦对手陷入“过重”状态对进攻会很有帮助。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
クレセントエッジ	8	纵向镰刀上挑攻击	没什么特色的招式，出招比较快是其优点
ブラッドサークル	9	横扫攻击	横向攻击的范围较广，可将对手击倒
クロックダウン	16	减速魔法	让对手陷入“过重”状态
カラミティスロウ	18	投掷镰刀	镰刀覆盖的范围很广，可远距离释放
レ・ラナンデス	32	将敌人定身后强烈一击	使用这个技能时，敌人身边有重力影响，几乎无法逃脱，只能防御
カウミティブラスト	36	时空龟裂魔法	持续时间较长的连续攻击魔法，比较实用

EXTRA技	
パテル=マテル	召唤机器人出来攻击，看起来很华丽但攻击力却很低



罗伊德（ロイド）

登场作品：《零之轨迹》

角色介绍 将于9月30日发售的新作《零之轨迹》里的男主角，隶属警察机关的搜查官，为人勇敢、认真，面对暴力和违法事件时敢于挺身而出。具体情报目前不明，在本作中作为可操作角色登场。

角色点评 虽然是即将发售的新作品的主角，但实际能力并没有想象中那么厉害。各种攻击和技能中规中矩，短时间提升自身能力的技能比较好用。

技能点评

技能名称	消耗SP	技能描述	点评
アクセルラッシュ	10	连续攻击	攻击速度快且判定高，比较好用的技能
ストーンスパイク	10	岩石突刺	在攻击范围内的敌人都会被从地面突起的岩石攻击，技能等级越高，攻击范围越大
スタンブレイク	20	带电冲击	电击的范围比较大，牵制敌人时比较好用
バーニングハート	25	一段时间提高自身能力，之后进入气绝状态	很好用的技能，进入气绝状态后快速摇动滑杆就能很快恢复，用两秒钟的气绝换几十秒的能力提升太划算了
ブレイブスマッシュ	40	强力突进攻击	突进距离远并且攻击力高，但攻击判定比较低，需要掌握好突进的方向
クリムゾンレイ	50	激光魔法	从天而降的巨大光柱，威力比较可观

EXTRA技	
タイガーチャージ	高连段、大范围、高攻击，比较理想的必杀技

援护角色点评及能力一览



穆斯塔法（ムスタファ）

登场作品：《伊苏7》

援护技	
セグラムの锤	40秒内攻击力上升33%。

角色点评 非常普通的援护技，持续时间较长，在游戏初期用处较大，中后期几乎是被遗忘的对象。



西格鲁恩（シグルーン）

登场作品：《伊苏7》

援护技	
ラ・クレスト	30秒内EXTRA槽自动蓄积，使用技能命中敌人后获得的EXTRA量为3倍

角色点评 比较鸡肋的辅助角色，EXTRA的蓄积速度很慢，30秒内也用不了几个消耗SP多的大技能，实用性远远不如“女神的恩惠”。



乔丝特（ジョゼット）

登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
ラ・クレスト	50秒内受到的伤害减轻66%

角色点评 相当实用的技能，在前期没有高级饰品提升能力时也能去挑战街机模式，50秒足以磨掉对方大半的HP了。



雪拉扎德（シェラザード）

登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
ヘヴンズキス	30秒内移动和攻击速度提高33%

角色点评 雪拉的辅助效果意义不大，毕竟玩家操作起来没有AI那么精准，动作太快了反而会不适应。



亚妮拉丝（アネラス）

登场作品：《空之轨迹》系列

援护技	
风花阵	40秒内受到攻击不会硬直

角色点评 不会硬直就代表玩家可以不停地攻击，适合拼血流玩家。



奥露哈（オルハ）

登场作品：《伊苏6 纳比斯汀的方舟》

援护技	
アルマの启示	20秒内所有攻击必定会心一击

角色点评 对操作角色的选择性比较大，只对瞬间伤害输出高的角色有实用价值。

凯文（ケビン）



登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评 同样对操作角色的选择性比较大，对技能消耗高、发动速度快、攻击力强的角色有实用价值。

援护技	
セイクリッドブレス	10秒内锁定SP的数值

莉丝（リース）



登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评 相当于在25秒内将SP回复满，这比用蓄力攻击来回复SP慢得多，玩家可以无视这个3代的女主角了。

援护技	
ホーリーブレス	25秒内，每秒回复4%的SP

莉莉娅（リリア）



登场作品：《伊苏1&2 编年史》

角色点评 虽然HP会不断回复，但实际上只能回复最大HP的1/4左右，用处不是很大。

援护技	
愈やしの果实	30秒内HP徐徐回复

多克（ダルク）



登场作品：《伊苏1&2 编年史》

角色点评 比较有用的援护技，特别适合在被围攻时使用。

援护技	
セイクリッドブレス	10秒内锁定SP的数值

金（ジン）



登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评 使用后几乎就不消耗体力了，而且持续时间很长，单对单时就算防御30秒体力都不一定能耗光，几乎等于无敌。

援护技	
黒衣の障壁	10秒内无敌，并且将本因受到伤害的一半反弹给对方

朵拉（ドーラ）



登场作品：《撼天神塔 黑暗回归》

角色点评 该援护技适合在EXTRA槽蓄满时使用，将敌人强制拖到身边使用必杀技，这样命中率就变成100%了。

援护技	
ミステイク・マジック	30秒内体力消耗变为10%

缇娅&玛雅（ティア&マヤ）



登场作品：《伊苏7》

角色点评 在街机模式中或是对抗最终BOSS时比较有用，不过如果已经在商店买到了饰品“グラールロケット”，那就可以无视这两姐妹了

援护技	
安らぎの花香	恢复所有异常状态，并在12秒内免疫所有异常状态

尤妮卡&尤格（ユニア&ユーゴ）



登场作品：《伊苏 起源》

角色点评 非常厉害的援护技，不但可以在30秒内无伤，每防御一次还有短暂的会心一击奖励，几乎等于“麒麟功”和“アルマの启示”的结合体，强烈推荐！

援护技	
旋风・结界ガード	30秒内自动进行闪光防御

杰立欧&克莉丝（ジュリオ&クリス）



登场作品：《英雄传说3 白发魔女》

角色点评 1对1时非常厉害的援护技，一套连续攻击就可以将敌人的体力槽消耗完，这样对方就无法行动了，玩家趁机猛攻或蓄积SP，等他醒来后再来一套连续攻击或多段攻击的技能，30秒内足以干掉等级相当的敌人。

援护技	
银の短剑	30秒内攻击敌人可以削减对方大量体力

皮皮洛&布库尔（ピピロ&ポックル）



登场作品：《双星物语》

角色点评 不太实用的保命技，虽然可以将敌人弹开，但是这招并无伤害，如果被围攻得没有还手之力，使用该援护技后最多也就能多活15秒，援护时间结束后还是难逃一死。

援护技	
2人で大冒险	15秒内发动能量爆发不消耗HP

帕琳&怪物同伴（パリン&オバケたち）



登场作品：《咕噜小天使》

角色点评 搞笑援护技，就算变透明了还是会被敌人攻击。

援护技	
やるしかないわね	40秒内变成透明状态

肯帕雷拉（カンパネルラ）



登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评 比较厉害的援护技，当敌人身上挂着一堆异常状态时基本就没有还手之力了。

援护技	
道化の戏れ	26秒内所有攻击附加异常属性

卡西乌斯（カシウス）



登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评 虽然看上去无敌时间很长，不过受到攻击时无敌时间会缩短，当然一般来说撑个20秒是没问题的，在这20秒内猛攻敌人就对了。

援护技	
麒麟功	30秒内无敌，受到攻击时无敌的持续时间会缩短

艾蕾娜（エレナ）



登场作品：《伊苏 菲尔盖纳之誓约》

角色点评 使用技能时很爽快，但持续的时间太短了，6秒钟的时间实在是砍不了几刀，实用性不高的援护技。

援护技	
ジェノスの片鳞	6秒内，除自己外其他所有角色变成慢动作

艾伦斯特（エルンスト）



登场作品：《伊苏6 纳比斯汀的方舟》

角色点评 非常弱的援护技，对敌人造成的伤害很低，还不如砍上两刀造成的伤害多，可以无视。

援护技	
漆黒の翼	所有敌人强制受到伤害

艾莉（エリィ）



登场作品：《零之轨迹》

角色点评 即能回复HP，又有无敌时间，算是实用程度仅次于“旋风・结界ガード”的无敌型援护技。

援护技	
オーラレイン	回复最大HP的10%，并且10秒内无敌

菲娜&蕾雅（フィーナ&レア）



登场作品：《伊苏1&2 编年史》

角色点评 战斗接近尾声时使用，这样可以实现必杀二连发，一般来说对手的HP在半血以下都难逃战败的命运。

援护技	
女神の恩恵	EXTRA槽全回复

基尔巴特（ギルバート）



登场作品：《空之轨迹》系列

角色点评 典型的靠运气吃饭的家伙，对自己运气没有信心的人千万别使用。

援护技	
仆が悪かった	会出现以下几种情况：1.中10种异常状态；2.30秒内移动速度和攻击速度下降66%；3.30秒内移动速度和攻击速度上升66%,并且不消耗体力；4.15秒内快速回复89点EXTRA和250%SP槽；5.15秒内快速损失66点EXTRA和100%SP槽；6.30秒内伤害提高33%,受到伤害减轻66%,并且受到攻击不会硬直



本作是以乐高的形式来表现《哈利波特》系列电影的冒险游戏，不仅有着可爱的人物形象又忠实于原作的剧情，讲述的则是该系列前四部的故事梗概。游戏中玩家可以扮演哈利波特、荣恩等100多位角色在霍格华兹魔法学院进行探险，在学习各种魔法并调配药水的同时，还可以享受乐高积木那诙谐幽默的风格。

LEGO Harry Potter YEARS 1-4

文 伊娃

A·AVG

乐高哈利波特 1～4年			
LEGO Harry Potter: Years 1-4			
Warner Bros.	2010年6月25日	欧版	1人
29.99欧元	无对应周边	推荐玩家年龄：7岁以上	

系统介绍

操作

方向键/滑杆	角色移动
□键	魔杖攻击
△键	穿上隐形衣/脱下隐形衣/乘坐扫帚/离开扫帚
○键	取消
×键	确定/释放特殊魔法/动作键
L键	切换辅助能力
R键	切换角色
Select	查看大地图
Start	暂停菜单

冒险模式

冒险模式共有4大章43个关卡，4大章分别代表1～4年级。随着游戏的进行，会有很多其他角色加入冒险，每个角色都具有其特殊的能力，面对各种机关，玩家需要开动脑筋并合理运用各个同伴的能力才能解开谜题。游戏中与特定的角色对话或完成相应的任务之后，冒险日志才会更新，此时按Start键到日志中查看该关卡的完成进度，不过有些时候角色会处于无冒险日志提示的状态，还是得靠玩家自行探索。每个关卡通过后都会开启该关卡的自由模式，因此玩家可以随时进入重新游戏，使用新角色来打开原来开不了的机关。值得一提的是，任务目标以及任务目的地都会在屏幕右上角的小地图中标记出来，玩家可以一个接一个地接任务、完成任务。

各种标记

每当开始一个关卡，小地图上的黄色头像标记即是角色本身。首先玩家需要将场景中的积木集齐，之后再寻找头顶有黄色闪电标记的人物进行交谈，该角色在小地图中也是以黄色闪电标记显示。接受任务后，地图上会有若干个蓝色星星标记出现，前往各星星地点即可到达该任务的目的地，只有达成要求，地图上蓝色的星星才会消失，所有要求达成后找到头顶有蓝色星星标记的人物进行对话，才算完成任务。另外，地图上的绿色三角标记表示该场景的出口。

角色的切换

在游戏的主线流程里，到达需要切换角色的地方时屏幕上方会有人物头像显示，有时系统会自动进行强制切换，因此玩家不必担心该换上哪名角色。另外，每个机关都需要拥有相对应特殊能力的角色才能打开，因此在收集要素相关的地点，玩家需要多按R键切换已解禁的角色进行尝试，当切换到合适的角色时，机关都会以改变颜色或声音提示的方式来提醒玩家，黄色的光圈代表无法触发，白色的光圈则代表可以触发。不过还是会有一部分场景是进不去的，这需要在后期的关卡中解禁出更多的角色才行。

在“角色列表”菜单下，玩家可以查看本章能够使用的角色列表以及各角色对应的能力。每个角色拥有四颗代表体力的红心，四颗红心都失去时角色就会散架，不过稍作等候就会原地复活了，因此本作不存在Game Over，只是会扣掉一些金钱罢了。

技能解说

每个角色都有着独有的能力，在角色购买菜单中，每个角色都具有一项或多项技能，以下列表说明。

名称	特性
Magic	会使用魔法
Strong	能转动曲柄以及移动物体
Goblin	能转动齿轮
Teacher/Prefect	能使用教师或级长的台座
Ghost	能穿越某些炉栅
Pet	能找到隐藏物品

机关与魔法

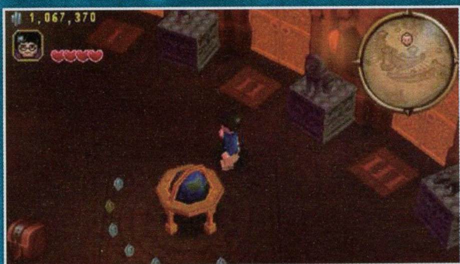
游戏中的战斗场面非常少，且非常简单，只要掌握各种魔法的使用方法，便可轻松搞定对手。而过关的关键就在于各种各样的小机关上。只要是有门的房间，都需要特定的角色才能打开门，门上光晕的颜色为红色时表示该角色不可开启，而当切换到合适的角色时，光晕的颜色就会转为蓝色，此时可顺利开启。此外一些机关引发的迷你小游戏也变得多了起来，主要考验玩家按键操作的准确性。

准备大厅

和《哈利波特与混血王子》相比，由于是不同的厂商制作，因此游戏的系统变化非常大。玩家大可不必像以前那样像个无头苍蝇似的在魔法学院中进行探险。游戏开始后会直接进入第一章的第一关进行冒险，关卡结束后选择退出便会回到游戏的准备大厅，每次进入准备大厅，场景中的金钱都会重新刷出。在这里玩家不仅可以自由选择关卡，也可以在商店购买物品或是打扮角色，以下一一介绍。

章节选择

大厅中的四扇大门分别对应着游戏的四大章节，完成前一章的故事模式后下一章的大门才会打开。每扇门内都可以选择该章的已解锁关卡以及游玩模式，起初只能选择故事模式，过关后才能开启自由模式，与故事模式不同的是，自由模式中玩家可以选择任何一个已解锁的角色，因此很多在故事模式中无法进入的收集区域必须要在此模式中才能完成。



商店

商店里提供的服务共有四项：①角色：在这里玩家可以购买已解锁的角色，角色的类型分得很细，外形相同而形态不同的角色都是分开计算的，而且角色的能力越强价格也就越贵。②CG动画：在这里只能查看到已过关关卡的CG动画。③提示：提示就是对关卡中的难点操作或解谜进行讲解和说明，价格都不贵。④辅助能力：已购买的角色在完成特殊任务后还会解禁新的能力，玩家可在这里进行购买。

更衣室

在这里玩家可以自由设定已购买角色的形象，包括相貌、发型、服装和表情等细节，甚至可以恶搞性地将当前角色的相貌换成其他角色。

乐高积木与沙漏

沙漏显示的是玩家的总游戏时间与总完成度。而积木台上展示的则是每个关卡中出现的角色和积木模型，通过角色的表情和动作玩家可以大致了解该关卡的故事梗概，而积木模型则需要玩家收集巫师帽才能解禁。

收集系统

本作的收集要素更为丰富，有积木（圆形）、巫师帽和巫师卡三种。

积木相当于钱币，共有蓝色、金色和银色3种颜色，价值由高到低。大部分积木都散落在场景中，不过还有一部分是通过其他途径获得的：跟普通的NPC对话可以获得积木；完成一些机关的迷你游戏也会奖励积木；主角学会攻击后，打碎场景中的物品也能得到很多积木。

巫师帽和巫师卡虽然数量不多，但收集难度较高，只有一小部分可以在场景的偏僻处获得，绝大部分都需要帮助其他人完成特殊任务才能获得，条件一般都比较苛刻。另外，当屏幕左上角的积木槽积满时，会进入True Wizard状态，并奖励一顶巫师帽，因此建议玩家尽量全收集积木。

流程攻略

一年级 哈利波特与魔法石

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

第一关 Privet Drive

1.Dudley的礼物

与Verson对话，帮他的儿子Dudley找到两件礼物后再返回Verson那里。与Dudley对话后他会加入队伍，在右侧的房门外遇到推箱子的难题，必须要切换到Dudley才能操作，靠近后按×键配合滑杆即可推开箱子，里面有第一件礼物。上楼与女孩对话后获得第二件礼物。

2.信件

返回再与Verson对话，然后去右边的大门内侧检查是否有信件。

3.介绍自己

新场景中要分别与3个人交谈，向他们介绍自己。之后出门会遇上一处解谜，切换为Rubeus靠近墙壁后按×键，墙壁上便会出现4个不同颜色的积木，每个积木上都会显示不同的按键，游戏开始后积木会依次发光显示，玩家需要记下各积木发光的顺序，最后依照顺序按下相对应的键位即可。挑战成功后砖墙会重新组合砖块并在墙的正中开启一扇门。

4.抓老鼠

与店主对话得知他的6只老鼠都跑掉了，玩家要帮他找回。每只老鼠都在小地图上有显示，抓老鼠的时候只要碰到老鼠就行。任务完成后再与店主对话便会得到一顶巫师帽。

5.前往Gringotts所在地

进入绿色三角指示的目标建筑物内，与Griphook对话后过关。



第二关 Gringotts Vaults

1.解锁687号储藏室

向前走遇到机关，切换成Rubeus才能操作，开始后第一个齿轮上会有一个绿色的点，随着齿轮的转动，当绿点到达两个齿轮交接的地方时，按下齿轮上对应的键即可顺利转移绿点。

2.解开机关

乘坐开过来的小车来到下一个场景。切换为Griphook来操作，按照QTE按键来维持齿轮的转动即可将桥梁放下。向前走遇见两座石像，切换为Rubeus将石像全部推进去，即能打开中间的门，进去后切换为Griphook打开机关，则储藏室入口处的墙壁会打开。

3.调查储藏室里的箱子

回到储藏室，拿之前捡拾到的钥匙打开大门，进入后调查箱子，里面是一箱蓝色的积木。

第三关 Shopping in Diagon Alley

1.购买一把魔杖

去商店与老太婆Ollivander对话，并捡起地上的魔杖，按□键就能释放魔法，而且魔法是自动瞄准。接下来要实验3次：施魔法打花瓶，失败；上楼拿第二次魔杖，再打花瓶，失败；最后上楼拿第三次魔杖，终于打碎花瓶。

2.购买一本魔法书

出门去另一家商店，使用魔杖打碎木桶以获得积木，进门后店主要求帮忙整理乱七八糟的积木堆，靠近按×键后再按照QTE连按3次○键便能整理好。

3.击败书籍

出门遇上六本具有攻击性的怪物书，使用魔法的话可轻松取胜。

4.购买一件长袍

来到闪光处整理地上的积木堆即可造出一扇门，进去后同Malkin太太对话，再上楼来到第一个房间就能换衣服。出门后获得宠物猫头鹰，用法是根据屏幕右边宠物表情的变化来估测周围隐藏物品的位置，表情闪烁得越快表明离得越近，靠近后按×键会出现箱子，打碎即可获得红色积木。

第四关 Platform 9 3/4

帮助同学

刚来到车站就遇到了麻烦，要帮助女同学找到丢失的行李箱，帮助男同学找到丢失的车票。绕过楼梯来到另一侧，路边有很多物品，而车票和行李箱都隐藏在这些物品中，使用魔法将所有可破坏的物品全部打碎，打碎垃圾桶可获得车票，整理一处积木堆可获得行李箱（女孩旁边也有一堆积木，操作时很容易触发为对话，因此要稍微站远点操作）。另外，整理好的积木堆是可以打碎的，不仅能获得钱币，还能获得巫师帽。将两样东西物归原主后上车即可。

第五关 Gryffindor House

1.找到蟾蜍

刚到学校就有同学遇到了麻烦，Neville的蟾蜍弄丢了，从Neville旁边的楼梯上楼，打碎箱子即可找到蟾蜍，返回归还给他。注意，大厅里几乎所有东西都能破坏。

2.与Percy对话

与刚出现的Percy对话，虽然没有重要内容，不过对话后才能进入下一个场景。这里会出现一个很强力的铠甲人，需要连续释放魔法才能解决，之后又会遇上怪物书。

3.让羽毛漂浮

消灭怪物书后径直走来到课堂上，先要练习将羽毛持续漂浮在空中，依照QTE输入相应的按键即可。

4.转移物品

接着学习转移魔法，转移的目标是两座雕塑及一个杯子，依然是按照QTE按键来完成，非常简单。

5.收集教鞭

教鞭就在讲台底下，捡到后交还给老师Flitwick即可。收集完教室里的钱币后出门即过关。

第六关 Transfiguration

将3件物品全部归位

本课堂中将要学习新魔法——转移术，目的是帮助McGonagall将3件物品全部放回原本的位置，即绿色物体处。一开始会遇见新的解谜，就是完成积木拼图，玩家要将积木移动到凹槽中去，凹槽并不明显，需要仔细观察。要注意的是积木不能旋转，只能进行横向或竖向的移动，当积木放到正确的位置时便会有响声提示，而且该积木不能再移动。

玩家可先将地面上的3个物体全部整理完，接着将最右边的木箱调整好，然后跳上柱子，上面又有3个机关，用同样的方法解谜后获得隐藏物品——红色乐高积木。最后与McGonagall对话后，出门即过关。



第七关 Flying Lesson

1.收集飞天扫帚

本关一开始又会遇上与第六关相同的解谜，方法不变，将3个积木拼图全部完成即可。注意右下角的雕像旁边有隐藏物品巫师帽，而左上角有一堆散落的积木，整理好后会获得巫师卡。随后与Madam对话即会获得飞天扫帚。

2.练习飞行

按△键可乘坐扫帚或离开扫帚，骑上扫帚后开始收集场景中的钱币，因为时间有限制，所以在时间结束后没捡到的钱币就会自动消失。

3.收集钱币

离开扫帚，使用魔法将右面的积木整理成斜坡，再乘坐扫帚沿着斜坡往上，登上平台后仍然要收集钱币，而且有时间限制。如果时间紧的话，可以先不整理一开始的斜坡，等钱币收集齐后再回来补完就行了。

4.找到记忆球

从平台下来后遇见捣蛋鬼Malfoy，待老师离开后上前与其对话，本想好好修理这个捣蛋鬼，谁知他撒腿就跑。乘坐扫帚开始追他，小地图上会显示出他的位置，趁机从前方或转弯的地方撞击他，只要碰到他3次就能完成任务，并获得记忆球（Remembrall）。

第八关 The Trophy Room

1.躲开巡逻员的视线

储藏室里的巡逻员Filch一直不停巡逻着，小地图中会显示他的视线，要在不被他发现的情况下离开储藏室。Filch的视线范围非常广，被发现后虽然不会重新开始，但要回到起始点重新游戏。

2.逃出奖杯储藏室

从起始点开始，所有可整理的积木全部都用魔法整理好，即可形成一条通往右上角的道路，注意起始点的左下的障碍处能获得巫师帽。由低到高依次借助箱子往高处跳，因为道路狭窄跳的时候一定要小心。在终点捡到钥匙后赶紧开门逃走。

第九关 The Mountain Troll

1.解救Hermione

Hermione被困在厕所，要前往解救。场景被破坏得凌乱不堪，不仅台阶会塌陷，还会遇上很多幽灵类的怪物，总之行动要快，一旦掉下去就要从右下方的斜坡上来。对路上的灯塔等障碍物使用魔法破坏后便成为落脚点，所有障碍物全部破坏的话就会获得巫师帽。

2.夺回钥匙

不断整理途中的积木，这时会遇见幽灵怪，它会一直设置路障，因此要继续使用魔法破坏才能前行。最后幽灵怪会将钥匙藏在高处，对梯子使用魔法让它竖起来，爬上去拿回钥匙，再打开厕所的大门。

3.击败怪物

进入厕所后，发现怪物正在追杀Hermione。怪物会依次破坏掉3个厕所隔间，使用魔法对付怪物，当怪物还剩最后一丝体力时地面上会出现一堆积木，上前连用两下魔法将积木整理好，积木会变成一个悬挂在空中的柱子。再将怪物引到柱子正下方，柱子便会掉落砸死怪物。最后与Hermione对话即解救成功。



第十关 Incendio

1.点亮火盆

一开始要小心场景中的两个雕塑怪，千万别被包夹。打败怪物后进入教室，接下来要学习纵火术，按照教授的要求按×键将火盆点燃。

2.点亮两个火盆

再按照教授的要求，按×键将其他两个火盆依次点燃即可。完成后利用教授后方的机关上去，将上面的3盏火炬点燃即会获得巫师帽，之后走出教室。此时退出游戏来到准备大厅，有了纵火术这里的所有蜡烛都能点燃了，点燃蜡烛会获得钱币奖励。

第十一关 Potions Class

1.寻找第一份材料

本关是素材调和课程，操作的角色变成了Hermione。出口的大门紧锁，使用纵火术将门两侧的火炬点燃即可开启大门。之后老师布置了任务，就是找到3份合成用的材料。第一份材料很好找，按照小地图上的蓝星指示找到一个绿色的箱子，打开后即可获得，回去交给老师。

2.寻找第二份材料

第二份材料必须要在房间外才能找到，按照小地图上的蓝星指示找到烛台，将其点亮后即可获得，再返回交给老师。

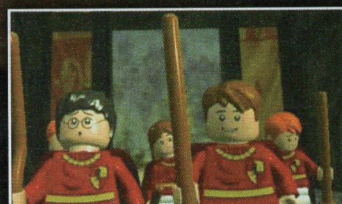
3.寻找第三份材料

按照小地图上的蓝星指示靠近附近的机关，解开机关后即可获得最后一份材料。

4.完成素材调和

按照提示先从素材库中选择相对应的素材，再选择锤子、刀等工具，进行加工后将素材放入罐子里，之后再按照同样的工序处理其他素材，最后将所有素材都放入罐子后，再按照顺序按下罐子下方的按键即可完成搅拌工作并最终合成素材。本次的QTE操作需要连贯完成，而且又有时间限定，只要按错一次就要重新操作。

第十二关 The Quidditch Match



1.赶往看台以阻止Snape

在魁地奇比赛中，哈利被Snape的作弊魔法陷害，Hermione前往营救。向前走，不料路突然塌陷，对路边的积木堆使用转移术即可通过，接下来还要使用转移术来恢复断开的桥梁。再向前则需要快速行走，因为脚下的砖块会相继掉落。一路解谜就可以安全到达。

2.顺利拿到齿轮。

进入新的场景，里面又有巡视员，只要远离巡视员行走就不易被发现。巡视员会不断释放魔法四处攻击，如果被其发现就得重新开始。一直前进来到最里面，启动平台上的机关即可把齿轮打下来。

3.成功阻止Snape

从出口出来后上楼，调查旁边的箱子会出现杀人球，当角色脚底出现红色圆圈的时候表示杀人球即将撞击此处，赶紧躲开。对付杀人球只能躲避而不能攻击，不过可以利用这一点将它引到平台旁撞断支撑平台的那根柱子，这样角色就能借着梯子往上走了。到达平台后顺利解决掉Snape的作弊魔法，最终哈利得胜。

第十三关 The Restricted Section

1.打开圣诞礼物

到达小地图上显示的蓝星位置，破坏礼盒后即获得圣诞礼物，是一件隐身衣，按△键穿上或脱下。虽然穿上隐身衣后不会被巡视员发现，但是角色只能行走，而不能释放魔法及其他操作，而且行走的速度要慢于正常时。从下方的门离开，发现该场景的出口有同学把守，穿上隐形衣后从同学的面前走过，来到右边的积木堆，使用魔法将其整理好，形成的大钟便会敲响，此时那位同学就会过来查看，趁机从出口离开吧！

2.吸引Filch的注意力并拿到钥匙

穿上隐形衣走到巡视员Filch身后，对积木堆使用魔法后形成梯子，从梯子往上爬，趁Filch离开时赶紧拿上钥匙。逃走后Filch会不死心且追上来，绕到右侧的蓝星处整理积木堆，又会形成一座大钟，此时趁Filch过来调查时赶紧离开。

3.找到4本书并放到合适位置

来到下方，门前有4块积木，这里需要找到4本书才能打开门。第一本书就在积木的前方，解除机关后即可获得。再整理右边的积木堆变成梯子，沿梯子往上会发现3块积木，使用魔法将其变成箱子，打开后即会得到剩下的3本书。回到门口，走近积木则相应的书会自动摆上，4本书都摆放完毕后，门开启。最后一路整理机关一直往前行进即可过关。

第十四关 The Lumos Charm

1.前往教室

一路会有很多机关，将所有机关都解除即会获得一个巫师帽。

2.学习新魔法

进教室后又要学习新的魔法——荧光魔法，按×键便能够在黑暗中释放荧光，不过只能照亮角色周围有限的区域，在完成QTE后可视范围就会稍微拓宽。

3.找到3种药剂

在大厅中使用荧光魔法照亮周围，分别前往小地图上的3个蓝星处寻找药水。寻找左边的药剂时路上会遭到雕像怪的袭击，用魔法可以轻松应对，解决后获得药剂；中间的药剂需要破坏机关才能获得；右边的药剂需要在破坏机关后爬梯子获得。返回把3种药剂都交给Flitwork老师之后，从地图指示的地方离开即可。



第十五关 The Forbidden Forest

1.找到生长药水

由于是迷宫关卡，因此寻找生长药水的位置是本关最大的难点。迷宫一共有4层，而且是在黑暗的森林里，一旦走错一步就会被强制退出到迷宫的入口。入口在迷宫的第一层，按照右、左、下、上的方向依次通过各层迷宫（此处的方向为刚进入场景时调出大地图的方向，而不是哈利的站立方向）。从迷宫出来后走到4株红色蘑菇的中央，根据猫头鹰的提示找到积木，此时会出现好几只怪物，进行攻击时一定要做好回避。

2.跟着Hermione离开

接下来的途中没有什么难度，根据提示使用火焰术一路消灭挡路的植物，注意，对付植物时一定要破坏其根部才行。回到学校后与Hermione碰头，然后一起离开。



第十六关 The Forbidden Corridor

1.逃离怪物的追踪

本关一开始就遇上前后夹击的追逐战，逃跑的路线沿着金钱即可。后面会有3头凶猛的怪兽追赶，怪兽在攻击之前都会有明显的张嘴动作，一定要及时躲避。逃跑过程中，当屏幕下方出现感叹号的提示时，表示前方将出现障碍物，也需要及时躲避。由于情况紧迫，建议勿贪图路上的钱币，保命要紧。

2.顺利追到钥匙

新场景中有许多烛台，点亮的话会奖励金钱。站上起点处北侧的平台，平台可上升。上去后跳下平台并踩下按钮，然后跳到南侧踩下另一个按钮，便会释放出扫帚。接着启动场景中的各种机关便会释放出钥匙，骑上扫帚追钥匙，拿到后开启大门进入下一个场景。



3.在国际象棋赛中胜出

来到大厅中央的棋盘处，走上前开始游戏，其实只用回答一些问答题，难度都不算高，而且答错的话也没关系，系统会自动排除错误答案。问答题的答案依次是The frog、The swirly line、The Moth。比赛胜利后出口的大门打开。

4.击败BOSS

剧情后控制角色靠近镜子，便会进入BOSS战，直接攻击无法对BOSS造成伤害，而且无论是在哪个阶段被BOSS杀死也没关系，角色会自动原地复活，并继续方才的战斗。先迅速跑到火炉旁使用魔法将其点燃，机关即会上升，再把BOSS引到机关的正下方，并躲到旁边的大石块后面，BOSS便会发射火焰弹攻击石块，此时机关就会掉落下来砸向它。往下走还会遇上两个相同的机关，如此再反复两次即可杀死BOSS了。之后走到最里侧的镜子处即可结束一年级。

二年级 哈利波特与密室
Harry Potter and the Chamber of Secrets

第一关 The Burrow

1.找到5件物品并放回正确的位置

本关一开始需要帮助Weasley找到5件物品并把他们放回原处，5件物品分别被分散在室内和室外。由起点往左走，桌子上能获得第一件物品（微波炉）；右侧的餐桌上可获得第二件物品（天线），但是需要事先将餐桌周围的椅子全部破坏掉才能找到搭脚跳上餐桌的平台（所有椅子都破坏后会获得一个巫师帽）；从Weasley背后的楼梯上二楼，消灭敌人后移走鸟笼再打烂椅子可获得第三件物品（花园小矮人）；下楼从Weasley右前方的门出去来到花园，可找到第四件物品；跳上Weasley背后的平台，一路跳跃到达屋顶，可获得第五件物品（玩具鸭）。

取得相应物品后，它们对应的放置地点会显示在小地图上，标记的颜色会与各物品的颜色相近。其中天线的放置地点稍复杂，沿着一楼的屋顶一直往北走，找到斜坡后往上来到平台，平台上升后打碎箱子可整理成梯子，再往上爬往左侧走即可找到放置天线的位置了。另外，消灭掉院子外侧的植物能获得帽子，而消灭蘑菇能获得红色积木。任务完成后与Weasley对话即可。

2.帮助Molly清理花园

该任务中可学习到一项新的操作。与花园里的Molly对话，然后走到地面上有5个坑的地方。每个坑里都会不时冒出假人，靠近后可按×键将其拔出，再按照屏幕上提示的方向快速转动滑杆，尽量在力量槽积蓄到最大时再按×键将假人扔出花园，相比在普通力量下将假人扔出，获得的金钱要多得多。全部完成后再与Molly对话，可获得一顶巫师帽。最后进门上二楼，剧情后关卡结束。

第二关 Borgin and Burkes

1.找到3件物品并放回正确的位置

同第一关一样，一开始仍是要寻找物品，不过这次直接在小地图上显示了这几样物品的放置位置。首先要做的就是往右侧走，会遇见一架梯子和一堆碎木头，整理好木头再将梯子架在绿色的柱子上，往上爬会获得第一件物品（罐子），接着再沿着梯子往上可以拿到一把钥匙。从楼梯下来往左走，使用刚才获得的钥匙打开大门，切换成Hagrid推开挡路的大箱子，然后从旁边的斜坡往上即可找到第二件物品（头骨）。返回起始大厅，将这两件物品放在小地图提示的位置，则出口门打开。下楼梯往右下走，会看到被钱币包围的骨头，再往北走修复废墟变成箱子，跳上箱子后换Hagrid将木板推倒，由楼梯往下再往北走破坏废墟旁的障碍后可获得第三件物品（海藻）。之后整理海藻旁边的废墟后任务完成。

2.抓到两只昆虫

从打开的大门一直往北走，谁知前方道路被封，将障碍物破坏再恢复两旁的积木搭脚跳过去。切换成Hagrid将箱子推走，又会遇上一堆积木，这回要换成哈利使用变形术搞定。走到尽头与Wizard对话，要帮他找回两只甲壳虫，甲壳虫是白色的，打碎右边小路中的箱子即可找回。

3.摧毁大门并离开

昆虫找到后向Wizard交差，又接到新任务，就是帮他摧毁出口大门。来到门口，摧毁大门的时候角色会自动切换到Rubeus，进门后整理里面的两堆积木废墟，跳上去放小车下来。再返回地面从旁边的台阶上去修复斜坡，沿着斜坡往上即可来到出口。

第三关 Arresto Momento

1.学习减速魔法

来到课堂上学习新魔法——减速魔法。之后对着墙上的两幅画进行训练，让物体停止移动或减速依然都是按照QTE来操作，方法很简单。

2.按老师的要求找到三本书

往前走，途中挡路的木块障碍会加速移动，使得角色无法通过，利用减速魔法可让他们停下来。接着又是加速移动的箱子，用同样的方法通过。三本书分别放在场景的中间、左上和右上，左右侧很容易就能拿到，中间的地方需要将四个台阶移动到合适的位置，在跳上第二个平台之后不能直接跳向第三个，这时需要走到旁边平台的边缘处才能顺利跳到第三个平台上。三本书都找到后返回向老师交差。

3.闻声行走

这个任务没有什么难点，来到绿点的位置，跟着绿色物体一直走，途中别忘了收集钱币，直到来到大厅触发剧情，然后从大门离开即可。

第四关 Collecting Ingredients

1.找到五只昆虫

哈利在魁地奇比赛中受伤了，Ron和Hermione得给他药材，昆虫是其中一种。五只中的四只都藏在户外的大树里，首先要做的就是摧毁大树，抓到后往右下方走，根据宠物猫头鹰的提示可找到隐藏道具——生长药水。对中间的树苗使用生长药水，待其生长时跳上去，之后会遇到加速移动的石墙，用减速魔法让它停下来，从最里面的箱子里能找到第五只昆虫，出口门打开。

2.抓到大白菜怪物

从出口出来，先恢复蘑菇，再拖走挡路的木块，在场景中仔细观察宠物的状态很容易就能找到隐藏的钥匙，继续往前走破坏灌木丛会发现隐藏的巫师卡，返回再往里走恢复蘑菇。用得到的钥匙打开上面的门，里面会遇上大白菜怪物，搜罗场景中红的胡萝卜给怪物吃，吃满四颗后怪物会跳出地面休息，此时需要从后方接近，当出现QTE提示时赶紧操作，操作时不能离怪物太近，否则他会逃跑。

3.抓住三条鱼

进入下一个场景，根据提示来到蓝星处可找到第一条鱼。修复水边的两座桥，过桥后需要分别使用移动魔法和减速魔法才能抓到第二条和第三条鱼。任务完成后自动返回医务室，与Pomfrey对话并把药材都交给她就行了。



第五关 The Duelling Club

与Malfoy的决斗

在俱乐部里，Malfoy同学向哈利发起挑战，站上决斗平台，屏幕上会显示Malfoy的血槽。与Malfoy的战斗分为几个阶段：

首先，当Malfoy连续遭受攻击后便会召唤两个石像人来替自己掩护，同时Malfoy还会召唤两个小青年来干扰哈利；一段时间后石像人开始移动，此时Malfoy会操控石像人从空中砸向哈利，从地面上的黑影可以判断出石像人的掉落时机，躲避后抓紧攻击石像人。

石像人被打碎后Malfoy便会冲上来发射火弹攻击哈利，此时任何魔法对于Malfoy都无效，只能他发射的火弹引到他身上去进行反击。

当Malfoy还剩最后一丝血时，他又会躲起来并召唤四只书怪，分别位于四个墙角，书怪会不停地放出书本进行攻击，只要连续使用魔法攻击，书怪很快就可搞定。之后Malfoy又会召唤石像人并躲在后面放书怪攻击，在防御好的同时全力攻击挡在Malfoy前面的石像人，如此打碎两次石像人后即可打败Malfoy了。

第六关 The Polyjuice Potion

1.采集五株植物

与Hermione对话后来到户外，第一个任务是找到五株植物。植物的位置很好找，但是旁边有喷火虫把守，在躲避的同时一定要迅速采集，采集的过程依然通过QTE来完成，按键不算复杂。全部植物采集完后与Hermione对话并与他一起离开。

2.收集五只虫子

直接去抓虫子肯定会被发现，因此要穿上隐形衣行动。五只中的四只都在水边，很容易找到。而另一只则在岛屿上，跳上岛屿后从有蓝色箭头提示的地方跳到对岸就能抓到了，附近的敌人不必害怕，只要角色穿上了隐身衣就不会惊动他们。

3.收集其他的素材

抓完虫子与Hermione对话来到图书馆，这里会有巡视员把守，因此还是要穿上隐形衣。把身上的药水洒到地上或是利用墙上的杯子吸引巡视员的注意，然后赶紧跑上去捡钥匙，不过巡视员查看完毕后又会立即回到门边看守，所以要绕到他背后才能开门进去（开门时无需脱下隐身衣），进去后开箱子即可拿到第一个物品。剧情后点燃烛台，穿上隐身衣往右边走，火炉那里会发生爆炸，巡视员又会跑过去查看，此时赶紧过去捡钥匙打开左边的箱子，可拿到第二件物品。之后巡视员又返回原处并挡住去路，往右侧走可以隔着书架看到里面的炉子机关，使用魔法使其爆炸后趁机逃跑。

4.完成素材调和

按照提示素材调和即可，方法和步骤与之前的一样。

第七关 The Slytherin Common Room

1.打败铠甲雕像人并帮助画像

整理身旁的积木堆变成柜子后推到巡视员的前方，即能够挡住他的视线的位置，巡视员便会离开。往前走，轻松地干掉铠甲雕像人后墙壁上的画像会主动与哈利进行对话，之后从右侧的画像中会掉下一把钥匙，用钥匙开锁进门。里面又会遇上幽灵捣蛋鬼，使用减速魔法让它停止转圈，再打碎它身旁的机关它便会逃走。接着向前方的大门使用变形术将其变成前进的道路。

2.夺回钥匙

进门后幽灵捣蛋鬼将钥匙藏在了喷火虫身上，先整理洞口右侧的积木堆形成柜子，再推过去堵住洞口。接着来到左下角的暗处可找到生长药水，对洞口前方的植物使用，借此引诱虫子出来吃植物。虫子现身后抓紧时间转动滑杆将虫子击晕，捡到钥匙后开门，但是里面有火焰墙挡路，好在场景中能找到防火药水，这样便能顺利穿过火焰了。

3.解开雕像之谜

来到新场景，先破坏右上角的障碍，再将雕像拉到最里边，这样巡视员就会被引开。往前走，场景会变得越来越暗，深处有一座雕像，要想解开雕像之谜就必须要根据墙壁上的符号来操作，按照月食、残月、半月、满月的顺序依次将雕像拉到各符号的格子中，不过每成功一次雕像都会放出怪物来攻击我们，要将它们全部杀死才行。谜题解开后出口的大门开启。

第八关 The Revelio Charm

1.学习新魔法

前往课堂的途中会有许多幽灵捣蛋鬼出现，可以花点时间干掉它们，也可以不予理会（最好不要惹麻烦）。这节课要学习新的魔法——搜寻魔法，操作方法非常简单，当角色走到特定位置时，脚下会出现明显的绿色光圈，此时按下×键，再往光束照到的地方推滑杆，隐藏道具就会出现了。

2.利用新魔法找到三个隐藏道具

与老师Flitwick对话，需要找到三个隐藏道具。操控角色四处行走，直到脚下出现绿色的光圈，三个隐藏道具分别在老师背后高台上的烛台附近（需要借讲台跳上去）、左下角的通道中、右侧的2楼通道中。全部找到后返回交给老师，离开教室。



第九关 Tom Riddle's Diary

1.追逐Aragog

一直往前行进，到被障碍物拦住的楼梯处，使用搜寻魔法找到隐藏的箱子，再将其复原成画像。注意，由于本关场景的颜色多以灰色为主，因此在使用搜寻魔法的时候，脚底的漩涡也会变成灰色。之后往回走，按照画像的指示使用魔法将途中三块布全部升起来，中间那块布的下面会有一个洞口（附近也会有一个隐藏的箱子）。进入洞内一路往右上走，使用变形术整理积木将其复原成绳子，爬上绳子后继续向前，到达另一侧后继续使用魔法可找到隐藏的机关，对机关使用转移术可将前面道路上的障碍物移走。

2.完成小游戏

来到新场景，有四个机关，使用转移术将四个机关全部移动到正确的位置，并点燃全部火炬后进入新的解谜小游戏。该游戏考验玩家的记忆力，屏幕上出现的图案需要玩家牢记，等图案都变成问号后开始操作，将配对的图案都找出来就行了。

3.顺利离开

小游戏完成后从出口离开，会遇见两个铠甲人雕像，干掉后入口处的平台上会出现机关，返回平台踩下机关便出现暗门和箱子，打破箱子可获得钥匙。之后的房间先用钥匙打开门，来到房间的尽头整理积木堆复原成升降梯，到达上层后使用搜寻魔法找到隐藏的钥匙，继续开门离开。最后的场景中需要将蜘蛛从洞中赶出来，按照次序对着绿色的蛇印按×键将蜘蛛逼出来，重复四次便可成功。

第十关 The Descendo Charm

1.学习新魔法

本节课上又会学到新魔法——升降魔法，该魔法的操作亦非常简单，作用是可以将可移动的平台等进行升降。

2.使用新魔法收集三个物品

要收集到物品就必须要跳上桌子，然后在摆放得乱七八糟的桌子间进行换跳，这里的操作难度非常大，很容易掉下来，需多加练习。由于道路不同所以要将挡路的砖块降下来，跳到后面后先降下左边的木板，从右边的木板下方走到另一侧时再降下右边的木板，上去后可以拿到第一个物品。再通过一系列的升降来到右侧高处可以拿到第二个和第三个物品。



3.返回交差

比较烦人的是，藏在箱子里的物品必须要先将箱子推到地面上，再下去破坏箱子拿物品，而且所有物品都拿到后还得跳上桌子一路跳跃才能到达出口。最后将物品都交给老师Flitwick后过关。

第十一关 The Spider Hollow

1.穿过森林

一路向前直到来到河边，到对岸后整理积木堆复原成梯子，再使用升降魔法降下上面的植物，可获得生长药水。原路返回到河边，对最右边的小树苗使用生长药水，趁其生长时到达上层。往前走，一排大树挡住了去路，攻击大树使其倒下后，再整理废墟复原成树桩，借助树桩跳到上层。走到路的尽头破坏挡路的木头获得积木，将积木复原成桥，再使用魔法使得桥上的积木变成弹弓，站上去后弹弓会将角色弹到对面。

2.找到生长药水

进入小山洞内，途中会有蜘蛛网挡路，所以需要引诱喷火虫喷火烧毁蜘蛛网，从而为角色开路，可是喷火虫爱吃蘑菇，因此首先要找到生长药水让蘑菇生长。在场景的中央位置，根据宠物猫头鹰的指示可找到生长药水。在引诱喷火虫的时候需要注意，场景中的阴影处会有水，喷火虫是不能靠近的，另外在喷火虫到达蜘蛛网前，建议将周围的积木堆先清理干净。

3.打败Aragog

进入对付Aragog的BOSS战，Aragog是一只巨大的蜘蛛。先来到下层的场景，将左右两边的积木堆破坏，然后再重新整理复原成木板。通过木板就能来到上层攻击蜘蛛的虫卵，把虫卵打烂后，护子心切的蜘蛛赶紧跑上来攻击我们，而且在蜘蛛的上方还会出现很多散乱的积木，按照QTE把积木堆弄下来就能砸到BOSS。如此反复四次就能搞定蜘蛛。

要注意的是，从打烂蜘蛛卵到蜘蛛上方出现积木会间隔一段时间，而此段时间玩家就必须要小心躲避蜘蛛的攻击。另外，从森林到最后的BOSS战，都会不时出现小蜘蛛，旋转滑杆进行攻击的话会很省力。



第十二关 The Chamber of Secrets

1.追上Lockhart

往左上方前进，与教授对话并接受任务。走到蓝星标记处，与人物对话后向前走，沿路将掉落在地上的四幅画都捡起来并重新挂上，则出口的门开启，进入下一个场景。

2.依照幽灵的提示进行解谜

新场景中往左上方走，与幽灵对话，根据幽灵的提示来到中间的机关处，站到可升降的梯子来到上层，用搜寻魔法找到隐藏的机关，开启后出现连通密室的向下的楼梯。

3.利用蛇印进行解谜

来到密室，使用减速魔法将两个加速移动的柱子停下，再往前会遇见毒气机关，通过减速魔法将机关升起或是降下即可堵住毒气的喷口。接着干掉两条挡路的蛇怪后出现蛇印，使用蛇印则大门开启。下一个场景里只要整理积木堆将其复原成机关，即可借助机关打开出口的大门。第三个场景里，移动门旁的雕像后又会出现蛇印，使用蛇印打开出口的门。第四个场景里的解谜比较复杂，是一个满是水的池塘，上面有许多漂浮的平台。先对井盖使用魔法将其移开，让水流下去。再往前走依然是移动雕像，使用出现的蛇印，毒气便会消失。出来后跳到对岸使用地上的蛇印，待水放掉时把下方的平台升起来，随后爬上绳索再使用蛇印水便又会注满了，利用这新的道路顺利来到左边拿到钥匙。

4.与蛇怪对决

本章的最终BOSS非常强悍，其血槽的血量要远多于之前的BOSS，不过掌握攻击技巧的话也就不难对付了。在角色的正前方共有四个相连的洞口，而每个洞口前都有个可升降的平台。BOSS会不时从洞口中冲出来攻击我方，当洞口处有明显的发亮显示时表示蛇怪即将从该洞口冲出。这时玩家要抓紧时间将该洞口前的石板提前升起来，等蛇怪冲出来时就会撞到石板并暂时晕厥，此时上前对蛇怪猛攻吧。当所有石板都用光后，蛇怪就会逃跑，追逐战中蛇怪还会摆荡尾巴进行攻击，注意躲避。一路使用蛇印并跳上一连串的平台和台阶，如果发现蛇头停留，说明蛇头附近会有蛇印。最终到达顶端后破坏石块，即可获得一把宝剑，对宝剑使用魔法就能利用宝剑杀死大蛇了。



三年级 哈利波特与阿兹卡班的囚徒
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

第一关 The Hogwarts Express

1.将行李放回原处

这个任务非常简单，使用升降魔法将浮在空中的五个行李都降下来放回原处即可打开出口的门。

2.与同学对话帮其找回书本

进门后与同学对话，得知他的书本丢失。移走场景中的两个障碍物即可找到书本，还给同学后出口门打开。

3.与同学对话帮其找到糖果

出门又遇见一位同学，交谈后得知他的四块糖果都弄丢了，找糖果的时候一定要按照地图上的提示进行，第一块可以通过整理积木找到，第二块是隐藏物品，可以利用宠物猫头鹰找到，第三块也是隐藏物品，使用搜寻魔法可以找到，第四块则藏在障碍物后面。四块糖都找到后还给同学即可。

4.干掉怪物并解救哈利

起点处与同学对话后往右走，这里会遇上好几个怪物，而且只有教授Lupin具有打败怪物的能力。将角色切换成Lupin，靠近怪物后按□键可将怪物都镇住，随后再按×键进入QTE操作就能将怪物都打死。进入白色的门来到哈利被困的房间，这里的两扇门都会相继碎掉，玩家需要及时将其修复好，同时怪物也在不断出现，打死三只怪物并将门全都修复好才能过关。

第二关 Care of Magical Creatures

1.给生物喂食

这里的操作非常简单，进入围栏后往里面走，每隔一段时间生物都会叫出声来，此时站在原地不动，很快就会有红色的肉块出现。按照QTE的提示给生物喂食即可，一共需要喂食三次。

2.保护生物

通过喂食取得生物的信任后，不料遭到虫子的袭击，虫子一共有两只，一定要在虫子碰到生物前使用魔杖将虫子驱赶走。

第三关 Care of Magical Creatures

1.破坏装有幽灵的衣柜

此任务中一共要打烂十个装着幽灵的衣柜，不过十个衣柜不是一次性全都出现，而是每次出现两三个。由于衣柜受幽灵的操控，因此要在适当时机攻击才有效。当衣柜的两扇柜门都打开时使用魔法进行攻击，当打烂四个衣柜时，上方会出现装有药水的箱子。将所有衣柜都打烂后，整理掉落的积木复原成一架可升降平台。

2.顺利拿到药水

站在升降平台上一直往上就能靠近箱子，破坏箱子便可顺利拿到药水，之后返回地面与教授Lupin对话并离开教室。

第四关 Hogsmeade Village

1.找到钥匙

从起点处往右走，使用搜寻魔法找到隐藏的火把，将火把点燃后书柜会落下来并出现机关。使用机关后机关的左侧会出现道路，接下来使用变形术将机关变成梯子，上去后放下绳索。沿着左边的绳索往上，再一路跳跃来到尽头的机关处，踩下机关后门口出现箱子，打开后获得钥匙。注意，因为有巡视员，建议从一开始就穿上隐形衣行动较为稳妥。

2.顺利离开大厅

用钥匙打开门进入大厅，来到雕像旁使用升降魔法将雕像升空，雕像便会形成连接上下的梯子，上去后打开机关便会出现另一个机关，再打开该机关便会获得一把宝剑，使用宝剑割断绳子后吊灯就会掉落并砸碎挡路的障碍物。返回地面，再移走出口处的雕像便可离开大厅。

3.找到密道中的机关

离开大厅后就会进入漆黑的密道，需要使用魔法才能勉强看见一小会。密道出口处的铁门需要打开三处机关才能打开，而机关又藏在墙壁两侧的众多暗门中。来到左侧墙壁上的第三个暗门，靠近后按×键即可打开，最深处有一个机关；打开第一个机关后不必出门，站在机关旁即可隔着墙对下方的第二个机关使用魔法；第三个机关则在右侧的暗门中，找起来不难。

4.离开密道

机关全部开启后铁门打开，将出口处的积木整理好并复原成梯子，爬上去即可离开密室。

5。找到四张纸条

先用升降魔法将起点的四块砖块升起来摔碎，可获得第一张纸条，第二张在楼梯上拾得，第三张可通过破坏箱子获得，第四张则在上方机关上的箱子里（需要使用魔法将上方的机关倾斜，箱子才会滑落下来）。纸条全部找到后打开保险柜，从里面拿出一把钥匙，出门离开。

6.离开建筑物

进入小屋，要想从这里离开的话必须要经过三个人的同意。先与屋内的女孩对话让她离开，才能把梯子搬走，接着帮助管理员把架子移走，最后则要帮助女巫整理好她面前的两堆积木，再打烂桌子左侧的积木堆，女巫便会离开。全部要求都完成后出门离开。

7.赢得雪仗的胜利

来到户外参与雪仗，打雪仗的小游戏非常有意思，按×键做雪球，按□键扔出，雪球可一次携带三个，用完后要及时进行补充，可以站在场景中的雪人身后进行掩护。只要打败三个人就能取得胜利。

8.抓住老鼠

来到大街上，又接到抓老鼠的任务，不过与之前那次不同，这里的老鼠根本赶不上，老鼠会藏在路上的石头下，一路对石头使用升降魔法，最终会将老鼠赶到铁丝网的下方。此时会有动画提示，从右边慢慢走近，对铁丝网使用变形术能把铁丝网变成笼子，从而逮住老鼠。

9.清除障碍

与路人对话，要帮助他清理门前的三处障碍。点燃蓝星处的三个火炉，再等障碍掉下来就行了。

10.找到进屋的办法

来到新场景，门口的守门人不允许我们进入。将左边的积木整理成梯子，然后借梯子来到上方，一路铲除所有障碍来到屋顶，将烟囱堵住直到屋内的人们逃离，这时回到地面即可进屋了。

第五关 The Patronus Charm

1.学习对付怪物的方法

这里要对付的怪物与之前的一样，打法也一样，就是切换成Lupin攻击即可。

2.消灭怪物

一开始会出现两只怪物，打死后修复右侧墙壁上的窗户，然后点燃烛台，又会出现怪物，用同样的方法打死。

3.找到物品交还Lupin

打死所有怪物后去楼上，再将二楼的所有敌人都打死即可获得一把钥匙，用钥匙打开箱子获得物品，返回与Lupin对话并将物品交给他，之后出门离开。

第六关 Pursuing Peter Pettigrew

1.顺利前行

走进屋内，发现有巡视员，不过这里巡视员的视线没有之前的广，只要绕开他就行，然后整理积木堆跳上书架拿钥匙。返回地面用钥匙打开出口的门，来到下一个场景，屋内会有许多障碍，最终踩下尽头的机关，墙壁则会移动，沿着墙壁走到尽头，每个柜子都会跑出三个怪物来，要耐心地消灭完才能出现隐藏箱子，把箱子里获得的物品放在右上角的提示点就能打开出口的门。

2.找到三幅画像

接下来需要找到三幅画像，移走衣柜可获得第一幅，对衣柜使用变形术可获得第二幅，打碎衣柜可获得第三幅，之后从左上打开的门离开。

3.与画像进行合作解谜

来到新场景，又会遇上两个怪物。接下来的很多场景都需要与画像进行对话，只有借助画像的提示和帮助才能一步步前行。途中还会遇上铠甲人石像，消灭后出现箱子，里面可获得钥匙。在有巡视员的场景中，画像会假装与巡视员聊天好引开他的视线，从而让我们安全离开。下个场景中，打开书即可出现暗道，进去后一直往前，打碎箱子并复原箱子里的积木。

4.完成任务并返回

继续往里走，里面有三处机关需要打开，与画像对话后墙壁开始移动，从新的道路往左行进，里面光线会非常暗而且还有两名巡视员，如果被发现了就要从之前的地方重新开始。完成所有任务后返回地图上显示的位置并出门，最后的一段路只要追到地图上黑点指示的地点就能过关。

第七关 The Shrieking Shack

1.战胜Whomping Willow

Whomping Willow是个机械怪，长了三个主躯干和一个副躯干，只有攻击其主躯干才能造成伤害，因此对付副躯干只用做好躲避就好了。主躯干在地上有黑影，而副躯干则无。小心主躯干末端树叶状的爪子，会从高处进行拍打攻击，躲避后赶紧发动QTE，再使用魔杖进行普通攻击即可搞定爪子。之后Willow又会换头部进行拍打，当拍到地面时使用魔法可将其按倒在地，抓紧攻击。如此反复三次后就可以杀死它了。

2.找到调和药水的四种材料

进入漆黑一片的山洞，周围很多地方都是悬崖，使用魔法照亮身边，小心不要掉下去。路上只会碰到一些植物挡道，由于可走的路线不多，因此第一个和第二个材料很好找，走到尽头时使用变形术将植物变成台阶，上去后再走到尽头找到第三个材料。往右侧的小路走，根据宠物的提示可找到第四个材料。

3.将材料调和成药水并使用

在寻找材料时一定要把调制药水的锅炉的位置记清楚，按照之前相同的方法将四种材料调和，会获得生长药水。往前走遇到挡路的石头，对石头使用生长药水即可消除路障了。

4.战胜BOSS

从山洞中出来上二楼后发生剧情，之后又会出现BOSS战。BOSS会变身为老鼠钻到场景中的物品里，哪个物品动了就说明BOSS藏在这里，将这些物品全部摧毁，反复多次后会自动发生剧情。

5.分别找到两个雕塑的配饰并还原

整理旁边的积木堆形成台阶，之后的路程都比较顺畅，来到对岸后遇到四只怪物，消灭后找到有两座雕像的地方，往雕像的右侧使用搜寻魔法可以找到一只隐藏的弓，以及一片荷叶，踩上荷叶跳过去，再根据宠物的提示可找到另一只弓。返回雕像，将两只弓还原到雕像上会出现洞口，出去即可。

第八关 The Time-Turner

1.使用时光沙漏

只有Hermione才能使用时光沙漏，站在沙漏上按×键使用后会时光倒流，另外旋转滑杆会奖励钱币。

2.找到钥匙并收集五种材料

时光倒流后屋内的物品摆设会发生变化，找到箱子打破可获得钥匙。出门到户外，利用地图的指示和宠物的提示不难找到前四种材料，在场地的正上方有个院子，在院子的右下角会找到第五个材料。拿钥匙开门，触发剧情后站在门锁的右边按×键开始调和，完成后获得生长药水，且右边的门会自动打开。

3.引开敌人并成功解救生物

药水调和好后，先穿上隐身衣对蘑菇使用生长药水，再一步步把敌人引到左边角落。将敌人引开后一定要快速前往解救生物，破坏锁住生物的柱子，然后开启炼药炉旁边的箱子获得红色肉块，这时生物就会自动跑过来了。

4.找到留声机的三个零件并将其修复

在地图的正上方利用宠物的提示可以找到一瓶生长药水和一个零件，接下来的路程非常长，要不断对植物使用生长药水，再找到药水，再使用药水。来到有许多爆炸蘑菇的场景，小心避开并点燃所有火炬，植物便会将第二个零件推下来。又是一路解谜，到最后一个场景后把所以物品都破坏就能找到第三个零件。使用三个零件修好留声机即可。

5.逃过Lupin的追击

修好留声机后Lupin会追上来，趁其攻击留声机时从他背后溜走。在河边利用宠物的提示找到生长药剂，从长出的荷叶跳到河对岸，在进入迷宫前Lupin会在不远处嚎叫，但并不会追上来所以不必担心。接下来的迷宫不长，但是比较危险，需要经常调出大地图进行查看，一路小跑出来后过关。

第九关 Freeing Sirius

找到Sirius并释放

本关的流程方面没有任何难点，路线也不复杂。一开始会遇见加速转动的转盘，使用魔法将其停下来，再点燃两个火炬即可打开出口的门。第二个场景需要消灭掉五个怪物才能打开门。第三个场景中要点燃火炬形成桥，走过去后再点燃两个火炬才能打开门。第四个场景中将积木堆复原成长木板，推倒后形成路，走到尽头再将积木堆整理成梯子，上屋顶将梯子放下去。接下来都是类似的几个解谜场景，最终将屋顶的火炬点燃后即可过关。

四年级 哈利波特与火焰杯
Harry Potter and the Goblet of Fire

第一关 The Quidditch World Cup

1.拿齐三件素材

先干掉两个使用魔法的敌人。本关中的敌人虽然多又强大，但是采用旋转滑杆的方式后敌人便会倒地。再来到左侧跟Ron对话并取得第一件素材。之后移开挡路的木头，向左走，在消灭两个敌人后跟George对话便能取得第二件素材。继续向右走用变形术将挡路的车变形，走到尽头后干掉四个敌人再和Arthur对话，至此，三件素材全部收集完毕。

2.修复并通过桥梁后与哈利对话

来到右下方，先干掉两个敌人再将桥梁恢复。走到尽头后调和素材获得药水，就能抵御火焰的袭击了。在见到哈利之前需先解决掉一路上的六个敌人。见面后将此时出现的四个敌人消灭并跟哈利对话便可过关。



第二关 The Summoning Charm

1.习得隔空取物魔法

一路右行并干掉两个铠甲人，取得钥匙，再来到位于左侧的课堂。这次我们要学的是最后一种魔法——隔空取物魔法。

2.取得物品并交给老师

利用新习得的魔法将左上方的四块砖头抽出，跳上去之后再把另一块也抽出来便可得到药水，将其交给老师Flitwick后即可下课。

第三关 Unlocking O.W.I Revision

1.将魔杖交给Hermione

进入教室，先打开对面的箱子，再去左边将位于蓝色星星处的三扇门打开，魔杖就在其中一扇门内，但是站在外面的话不能直接观察到，要跑进去寻找。拿到魔杖后与Hermione对话，再将教室里的一些其他物品收集全，出教室。

第四关 The First Task

1.修复桥梁并通过后取得扫帚

利用护栏的掩护步步为营地沿着山坡向下走，一路上遇到的破损的桥都需要修复才可通行。来到尽头处可取得扫帚，骑上扫帚，沿着斜坡，冲过去吧！

2.打碎墙壁，修复桥梁

进入新场景后，一路上需要继续反复修桥拿道具才能最终来到下层，要重新组合沿途的障碍来阻挡火龙的攻击。爬上扶梯，将烟囱作为掩体并把桥修好，通过后再次跳到下方，在顺利躲避火龙轮番的攻击之后便可将对面的墙壁打碎并用积木修好桥梁通往尽头。

3.取得炼药炉合成药

在新场景中，先修好眼前的房屋，可利用围栏将火龙暂时困住，点燃火炬继续前进，火龙会再次追上来，对着塔旁的栏杆使用魔法便可将火龙砸下去。之后往左开启三个箱子，找到三种调制防火药水的素材，之后穿过火焰骑上扫帚便可抵达下一场景。

4.躲避障碍和火球

这里非常类似之前“一年级”章节中的玩法，但是这次我们可以乘坐扫帚。火龙偶尔会吐出火球，在一边躲避障碍的同时还需要闪避火球，当到达目的地后便可完成本关。

第五关 The Perfect's Bathroom

1.找到钥匙和铁管

来到蓝星处后发现这道门是锁着的，但仔细观察后便可发现中间楼梯右侧有一扇门可以在切换Myrtie后进入，利用Myrtie到二楼的木栅栏处穿墙通过。之后把大厅里的所有物品都打烂即可拿到钥匙与铁管。

2.修复水管和闸门

到蓝色星星处并将道具安装完毕，此时剧情提示左侧楼梯上的门会自动打开，进入后修好里面的四根水管，同时把右侧的闸门也修好后，楼下便会出现两组积木，之后将积木变形后方可过关。

第六关 The Second Task

1.消灭章鱼，拯救Ron

本关需要在水下作战，沿途遇到的怪物和水草都能用魔杖或QTE按键来解决。进入一个布满机关的场景，各踩一下两侧的同色机关，中间便会出现地下通道。将取得的积木变形便可堵住其中一个洞口，而另一个则需要在右侧使用搜寻魔法才能找到。在左侧的墙壁中可以找到最后一块积木，只要拉动机关便可。之后从小出口离开，在左侧可轻松消灭三只章鱼，拉动之后出现的机关便可救下Ron。

2.拯救其他三名伙伴

继续向前走便可看见关押Hermione的笼子，将笼子上的石头挪走，切换成Diggory并使用机关，这里其实是一个考验记忆力配对的迷你游戏，完成后Hermione重获自由。最后将积木恢复并打碎便可得到机关，将其使用后便可拯救最后一名伙伴，之后便可过关。

第七关 The Third Task

1.开启石棺并找到生长药水

一路前行来到石棺左侧，通过宠物的提示便能顺利找到梯子，接下来在石棺右侧使用搜寻魔法再找到一把梯子。爬上去后，切换Diggory来到左侧开启机关，石棺便会打开一半。切换哈利来到右侧使用机关，石棺便会完全开启。接下来需要蛇的指引，因此必须要将中央大箱子中的蛇放出来。在宠物的提示下很快便能在场景的左下方找到一瓶生长药水。

2.寻找洞口

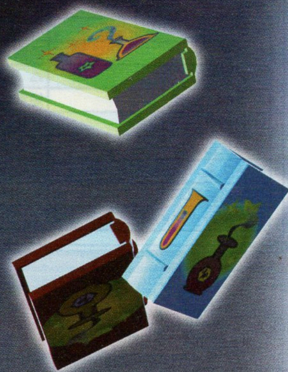
这个迷宫中需要找到向日葵。先把积木恢复成梯子，来到对面后再把梯子拉过来，之后在每一个路口都洒下刚刚取得的生长药水，只有生长出向日葵的出口才是正确的出口。最后利用搜寻魔法找到积木并修复成梯子，爬上去，并再次切换Diggory来开启机关，便可找到洞口。

3.寻找伏地魔

进洞口前需要再次切换Diggory或哈利来开启机关，进入洞口后，使用哈利开启最后一处机关，正确的出口便会出现在地图上。最终BOSS伏地魔便躲在其中一个木桶里，只要猜对便可挑战伏地魔。

4.最终BOSS战

终于进入了最终一战，但令人意想不到的是最终BOSS的生命值只有三点，很容易对付。利用旁边的石碑砸他，当其遭重创后便会到一旁休息，同时派杂兵攻击哈利，只要清完杂兵便可继续用石碑砸他。如此循环很快就会进入和BOSS魔法对决的最后战斗阶段，此时哈利的父母也会出现并联手帮助哈利，哈利必须要用魔法与BOSS对决，即在魔法光线放出的时候连按□键进行攻击。最后本作的流程会在一段华丽的CG动画后宣告结束。







文 酷洛洛

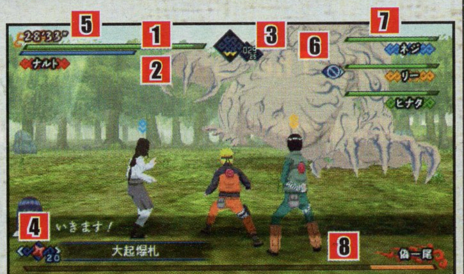
本作并不是过往以动作格斗为主的《火影忍者》改编游戏，这里我们将与原作动漫一样，以小队方式执行各种忍者任务。大型BOSS战是本作的精髓，类似《MHP》的4人合作性质，同时又注重个人的队友指挥和羁绊攻击系统，加上大量的任务，让本作新鲜感与耐玩性双并重。本篇攻略把游戏中的故事剧情、任务要点、卷物资料等都收录其中，务求大家通过参考，能更好地体验本作，希望大家喜欢。

ACT

火影忍者 疾风传 羁绊驱动			
NARUTO ナルト 疾风传キズナドライブ			
NBGI	2010年7月15日	日版	1～4人
5229日元	无对应周边	推荐玩家：全年龄	

画面解说

①体力槽：角色当前的血量。
②查克拉槽：角色当前的查克拉值。
③羁绊值：羁绊值上限为100点，为队友复活时会消耗25点，羁绊值不足将无法进行复活。
④当前忍术/忍具：当前使用的忍术或忍具。
⑤剩余时间：任务的剩余时间。
⑥援护标志：当前执行援护的对象。
⑦队友状态：队友当前的血量和状态，另外队友头上均标有其对应的颜色标记。
⑧BOSS体力槽：当前BOSS角色的血量。



操作说明

动作	按键
移动	滑杆
视觉调整	L/R,L+R为视觉复位
攻击	○
躲避	X
替身术	受到攻击时按X
使用忍具或忍术	△
呼唤队友支援	短按□
蓄积查克拉	长按□
羁绊攻击	敌方气绝时△+○
复活队友	队友濒死时△+○
选择忍具或忍术	←/→
选择执行支援的队友	↑/↓

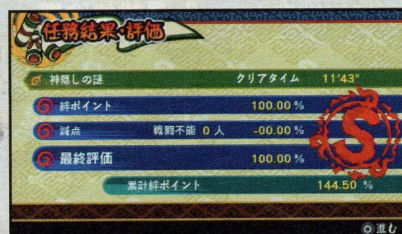
任务评价

任务完成后的评价由至高分为C、B、A、S四种，评价高低的只跟两项数值挂钩：1.当前羁绊值；2.队员存活数。只要完成任务的羁绊值蓄满100、且所有队友均未进入濒死状态即可获得S级评价。因此任务中无论自己或的队友曾濒死多少次，只要在任务完成时全部存活即可保证该项评分；同理，如果任务完成时羁绊值没有达到1000，无论任务完成得多快也不可能获得S评价。要获得S评价以抽取更多的卷物，这两项都是必不可少的。



羁绊攻击系统

本作的一大特色，当敌人气绝时，走到其身边按○+△即可发动羁绊攻击（非人型BOSS无效）。这时包括玩家在内的四名队员会将对手互相击传，队友将敌人传给自己的时候，根据提示画面按△、□、○键传给另外一名队友，X键为羁绊终结技，击传次数越多，羁绊终结技的伤害也越高，次数达30次后可使出4人联合的羁绊终结技，这也是羁绊攻击的最佳终结时机，因为击传次数越传速度也越快，速度过快容易造成击传失误，失败更会给自己造成伤害，因此切勿贪多。



羁绊值

羁绊值在游戏中主要用于拯救濒死的队友、使用羁绊攻击时也会扣除微量的羁绊值，蓄积羁绊值的方法包括：呼唤队友进行辅助攻击，队友间的互相治疗忍术，为队友使用辅助符札。部分任务更需要玩家蓄满羁绊值维持一定时间才可以通过。

在一些以解谜为主的自由任务中，玩家要蓄满羁绊值往往是个问题，这里其实可以用小李的八门遁甲モード来削减自己的体力，再配合三名回复型角色为自己治疗，这样要蓄满羁绊值就变得十分轻松，而利用熔岩等场地伤害来“自残”也是快速蓄满羁绊值的有效方法。



异常状态说明

名称	状态	标示特征
毒	一定时间体力徐徐减少	出现紫色的烟雾
猛毒	相比毒体力下降速度加倍、效果持续时间加倍	出现紫色的更深的烟雾
封印	一定时间无法蓄积查克拉	出现“…”的对话框
完封	相比封印效果持续时间加倍	出现“…”的对话框，框边颜色增多
混乱	主控角色一定时间内前后左右颠倒，攻击会对队友造成伤害；若NPC队友则会攻击玩家操作的主控角色。	出现问号
混沌	相比混乱持续时间加倍，且对队友攻击时造成的伤害进一步增加	出现问号增多
钝足	一定时间行动减缓、同时无法进行闪避动作	出现白色烟雾
重钝	相比钝足进一步减缓行动，效果持续时间上升	出现带条状的白色烟雾
软化	一定时间防御力下降	出现蓝色的烟雾
柔软	相比软化防御力进一步下降，效果持续时间上升	出现带条状的蓝色烟雾
脱力	一定时间攻击力下降	出现红色烟雾
虚脱	相比脱力攻击力进一步下降，效果持续时间上升	出现带条状红色烟雾
麻木	一定时间无法行动，受到攻击不会造成硬直	全身带黄色的电流
麻痹	相比麻木效果持续时间加倍	全身带黑色的电流

剧情任务流程

本作原创角色介绍



天狼猿造（天狼エンゾ）
天狼一族的首领，同时也是梦隐之里的里长。



天狼流华（天狼リュカ）
天狼一族的年轻忍者，是天狼猿造的女儿。



天雾大佐（天雾タイサ）
天雾一族的年轻忍者，与流华是从小的伙伴。



天雾元帅（天雾ゲンスイ）
天雾一族的首领，在梦隐之里中具有相当的实力，在故事的序章为守护村庄独自一人对抗九尾。



比良坂黄泉土（比良坂ヨミト）
比良坂一族的忍者，与流华、大佐是从小的伙伴。

序章故事

在离木叶村不远的森林中，在这里有一个与木叶结成同盟，名为“梦隐之里”的忍者村落。虽然只是从属于某小国的忍者村，但却懂得操纵被称为“守护兽·三头”的巨兽的方法。

某一夜里，一个类似鸣人的身影出现在梦隐之里，并化成九尾袭击村庄，而这时晓的鼬正在远处看着这一切的发生。

正当雾忍之里处于水深火热之时，村中天雾一族的天雾元帅前来救援，并不惜牺牲自己阻止这场浩劫……

第一话

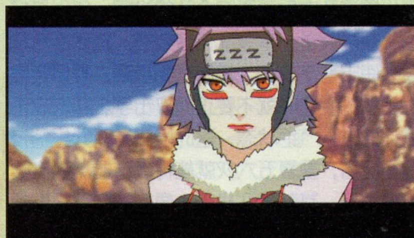
木叶村发生中忍被掳走的事件，卡卡西奉命带上小樱、鸣人、鹿丸展开调查，期间遭到神秘的山贼的袭击。



主控角色为鸣人。第一话为练习关，基本没什么难度，一路清理狼和盗贼，最后在瀑布展开BOSS战。BOSS头领在旋转飞锭的时候正面攻击无效，尽量绕其后背进行攻击，可以呼唤队友攻击他以吸引注意力，多次攻击后BOSS就会气绝，这时可以趁机使出羁绊攻击。BOSS剩下30%体力就会发怒，这时攻击速度会快许多，不过耐心打游击战基本没什么问题。另外打碎石头有体力回复的道具。

第二话

石切沙漠地区又有人神秘失踪，这次卡卡西、小樱、鸣人以及佐井奉纲手之命继续前往调查，途中梦隐之里的忍者突然出现并袭击鸣人众人，更称木叶背叛梦忍，认为鸣人杀害他们的长老天雾元帅。这时卡卡西有着不好的预感……



主控角色为鸣人。战场转到沙漠地带，场景的雷遁墙需要清理现场的盗贼才会解除，当见到光柱时靠近就会进入下个场景。清理小兵时不要碰到雷遁墙，避免受到伤害，另外场景的流沙会将玩家慢慢拖下悬崖。另外在本关首次出现陷阱，玩家要小心绕过。途中会出现穿着紫色衣服的盗贼，该盗贼附带霸体状态，和BOSS一样受到攻击不会硬直的，多打他背面让他进入气绝状态，再施展羁绊连协技。BOSS为天狼中忍，特点是会钻入地底然后袭击我方，当从地底锁定玩家脚底时闪躲即可回避，当举起手时会落下炸弹，这时不要靠近，总体来说实力比第一话的头领还要弱一点。

第三话

在鸣人前往石切沙漠期间，木叶丸突然遭到袭击，虽然由大和带领的猪鹿蝶小队及时前来救援，遗憾最后木叶丸还是遭人掳走……



主控角色为鹿丸。小兵的麻木攻击相当勤快，此外还有带霸体的白色梦忍，建议多用鹿丸进行中距离攻击，再呼唤队员合击。战前最好所有队友都能装备シビレ无效の书，会让战斗轻松不少。BOSS比良坂特点在于会使出分身围攻，攻击判定和速度都十分快，幸好攻击力不算太高。分身时真身为会使用炸弹攻击的那个，不过其实也没必要集中攻击真身，因为随意攻击分身几下就会消失，比等待真身出招要有效率得多。比良坂中忍剩余体力30%会愤怒，此时攻击和移动速度都会提升，不过由于身上会爆发查克拉，所以分身时一眼就能看出真身……

第四话

鸣人小队回木叶村的途中，鸣人突然遭受带领梦忍的天狼流华的袭击，流华道出了他们梦忍之所以袭击鸣人袭击的原因——皆因鸣人的九尾毁灭了与他们的村庄，更让他们的元帅在战斗中牺牲。



主控角色为鸣人。第一个场景为独立任务状态，期间无法呼唤队友使用辅助技，若鸣人体力耗尽会直接宣布任务失败。一路上不断出现的忍犬可以无视，只需把周围的忍者清理后即可前往下一个地点，但要注意地下的麻木陷阱；第二个地点的封印需要与队友同时攻击才能解除，一路上的忍犬继续无视；第三个场景和第一场景同为单独任务状态，推荐先过独木桥对面击倒不断放手里剑的敌人；BOSS流华期间会不断放出忍犬，攻击时多集中在流华身上，对于小兵有空吹飞一下就行；打倒普通形态后就会变身兽人化，攻击力和速度都有所上升，但由于没有忍犬的骚扰，难度反而降低。

第五话

正在修炼的日向小队，突然遭遇靠近木叶村的一尾，这时鸣人赶来帮助。打败之后发现，这只伪尾兽的真身居然是此前失踪木叶村中忍，似乎是有人故意掳走木叶的忍者，然后利用其变成伪尾兽进行袭击。



主控角色为鸣人，游戏的首场大型BOSS战，任务前最好先给鸣人多装备些加攻击力的卷轴，这样就不会打得太吃力。玩家可以先清理密林内的忍者蓄积羁绊值后再进入光柱，以便BOSS战时复活队友之用。伪一尾的攻击模式比较单调，包括带软化效果的空气炮、甩尾、和单手拍打三种，当愤怒时会放出双手拍打吹飞玩家，然后再接上空气炮。伪一尾攻击力相当高，而且中远距离判定超大，攻击时尽量要吸引伪一尾的注意力并不断靠近绕圈，等待它左手拍打之后再上前攻击，受到一定攻击就会眩晕，这时是进一步输出的好机会，鸣人的大玉螺旋丸在准备动作时其实都有攻击判定，在伪一尾的手和腹部间使用或许有意外收获。剩下50%、30%血量时伪一尾的攻击速度会逐渐加快，稳打稳扎才是取胜的关键，只要躲避得好，持续攻击20分钟左右可以将其击倒。另外伪一尾的左手、右手、腹部和尾部可以破坏，每破坏一部分，在完成任务的抽卷轴时间可以多获得一个抽取卷轴的机会。

第六话

发现一连串事件都与梦忍有关后，纲手派上卡卡西和大和率领鸣人等木叶忍者前往营救木叶丸，不料在路上遇上了黄泉土，经过一番激战，最终打倒黄泉土。但黄泉土执意与鸣人决一死战，这时梦忍天雾一族的大佐前来阻止，并要求鸣人前来幻兽之森决战，之后就带着黄泉土一起消失了。



流程相当长的一关，主控角色为鸣人，进行之前推荐大家先去自由任务模式中刷几次“守鹤”任务，拿点攻击の书（中级/上级）再来，否则有可能时间到也完成不了。前阶段为单独任务，由于没有队友帮忙回复体力，小兵战要分外小心。第一场景的炸弹瀑布可以利用旁边的灌木掩护前进；第二场景的小兵战避免被围攻可以在地下放置爆炸札，一张就能秒一个小兵；第三阶段有个BUG，呆呆的队友会死命地在对岸往自己的方向跑，而且其间小樱不会为队友治疗，加上队友所处的位置小兵是无限出击的，一旦被麻木基本就注定濒死，所以在对岸处理两个比良坂忍者时，见队友形势不对就赶紧跳崖回去，让他们恢复正常，到下一个场景汇合之后就安全得多了。另外战斗前给他们装备シビレ无效の书会轻松一点。

BOSS为带着巨大土偶的黄泉土，小心它的混乱攻击会令队友突然向自己进攻，尤其是当小樱混乱之后更影响全队的治疗，所以最好给小樱再装备一本混乱无效の书。其双手合掌时会使出推掌攻击，其伤害相当高，看见黄泉土合掌的手势时就不要正面攻击了。多次攻击会让他进入气绝状态，这时候再用羁绊终结技给予伤害，重复五六次就能将其击倒。当击败黄泉土后，其就会变身成土偶化的鬼兵，鬼兵的攻击方式只有旋转挥臂和双手锤地两种，前者要稍微离开他一点距离；而后者只需向左右躲避即可。普通的攻击无法对其造成任何损伤，先要集中它的脚部，待他倒地后再呼唤队友一起攻击他的头部才会造成伤害。

第七话

在另一边，佐助、水月、重吾、香磷四人来到梦隐之里的附近时，突然遭到梦忍的袭击，在打败梦忍之后，得知鼬曾在梦隐の里出现的消息……



主控角色为佐助的热身关，战前装备攻击の书（中级/上级）会打得十分轻松。场景的红色箱子内有炸弹，可以利用佐助的火遁·大火球の术远距离破坏。第三场景的蚊子不要近身打倒，否则其死亡时散发的毒液会导致自己中毒，多用忍具、远距和吹飞的招式吧。BOSS天雾中忍和第一话出现的头领外形基本一样，打法也完全相同，同样不要攻击正面，采取绕背的游击战术吧。

第八话

鸣人来到了幻兽之森，等候他们的是为报杀父之仇的天雾大佐。战胜大佐之后，流华前来通知大佐，称里长命令梦忍众人回村，于是他们又一次消失在鸣人的面前。



主控角色为鸣人，战前推荐装备攻击の书（中/上级）、以及毒无效の书（初/中级），毒无效之后本关随处出现的毒蚊子和毒陷阱就变得毫无威胁了。

BOSS大佐第一形态基本以放毒攻击为主，装备毒无效卷物后玩家可以随意和他拼血。击败之后大佐会变身成巨虫形态，这时正常攻击全部无效。首先要给予一定攻击吸引巨虫用带电撞击撞向自己，推荐用手里剑或爆炸札；接着只要站在场景大树的背后，巨虫就会撞向大树而翻转，这时再攻击巨虫露出的腹部就可以对其造成伤害，重复步骤数次即可将其打倒。另外最好将小李的八门遁甲モード卸掉，免得他自残连累队友……

第九话

来到已成为废墟的梦隐之里，里长猿造指出这就是鸣人的九尾所留下的罪证，并称要为自己的盟友无帅报仇，看见此情此景的鸣人虽然大为震惊，但毕竟没做过的事情怎么可以承认，于是战斗再次展开。虽然最后战胜了猿造，但猿造将却将解封三头兽的玉交给了女儿流华，命令她去解封三头兽，向背叛他们的木叶忍者报一箭之仇。



主控角色为鸣人，一上来就是和出猿造

对决的BOSS战。第一形态等待他攻击完出现硬直后再反击，基本没什么难度，倒是小心旁边的钝足喷雾，会导致玩家无法闪避；打败后猿造就会兽人化，这时和流华兽人化后的攻击方式类似，打法也差不多，不过猿造的攻击速度和伤害要更高一点，其冲撞攻击带软化效果，尤其50%体力以下更会使出广范围的爆发针雨，幸好此技攻击并不高，相比下更加要小心猿造旁边那些会麻木攻击的天狼忍者。另外这话完成后有机会得到キズナドライブの书，不妨重复挑战。

第十话

卡卡西带领宁次、佐井和小李前往追赶流华，然而路上竟然遇上佐助的哥哥——鼬，似乎晓也在一旁计划着些什么。



主控角色为卡卡西。一出场就直接与鼬对决，其手里剑带麻木效果，另外留意陷阱会吸收玩家的查克拉。此话装备卷物推荐攻击の书（中级/上级）、マヒ无效の书（中级），保证攻击力和麻木无效后就可轻易解决鼬，因此多前往自由任务赚卷物吧。第一阶段鼬只会投麻木飞镖和使用忍术水牙弹，几下就可以解决；第二阶段鼬会使用写轮眼招式，尽量等待他攻击完的硬直时间再反击，切勿贪心。完成后可获得A级卷轴。

第十一话

回到鸣人这边，当小樱为猿造治疗时，原本应该已经牺牲的天雾元帅却突然前来袭击，原来策划九尾袭击梦隐之里、木叶中忍失踪、掳走木叶丸等一系列事件的幕后黑手就是他。元帅企图借伪尾兽复兴天雾一族，更用变身符令木叶丸变成尾兽，最后鸣人打倒尾兽并成功救出木叶丸，并前往阻止流华解开三头兽的封印。



主控角色为鸣人。可以刷几个A级自由任务的卷轴增强实力后再来，从B级任务“地より涌き立つ者”中获得的起爆札（炸裂）在本关颇为有用，记得要先去完成。这里玩家可以在第一场景清除杂兵顺便蓄积羁绊值，之后再进入光柱开始BOSS战。BOSS为木叶丸变成的伪二尾，虽然体积庞大，但移动却相当灵活。它的甩尾范围相当大，近身攻击时要看准时间用替身术，攻击腿部一定时间就会令它倒地，这时是集中攻击的好机会。体力30%以下速度大增，频繁的移动导致难以近身攻击，这时可以用起爆札和起爆札（炸裂）吸引它“踩地雷”，大概两三次就会倒地，之后再集中攻击。破坏前腿、后腿和尾巴后各有额外的卷物抽取机会。

第十二话

众人正前往阻止流华将三头兽复活，不过路上却遇上不少阻挠，不过最终还是来到了封印三头兽的熔岩洞前。



主控角色为鸣人。第一个场景要一边躲开岩石一边开机关，三个机关全部开启即可前往下个场景；第二场景多利用吹飞技将小兵击落悬崖，可以节省不少时间；第三个场景需要渡过木桥开机关，由于这时鸣人处于单独任务状态，体力全失将宣告失败；第四场景要在地面塌下前破坏前方的木头去往下个场景，多借助队友的辅助攻击吧；第五场景只要留意岩石滚落的顺序就能轻松应对；第六场景为杂兵战，由于没有带霸体的敌人，完全没难度；驻守关底的是换了颜色的天狼中忍，虽然攻击力有所提升，但我们现在身上的卷物也好了不少，用之前的打法就可以轻松应对。

第十三话

为查探鼬的下落，佐助带着鹰小队来到梦隐之里，看见在刚才战斗中受伤猿造，打算从他口中打探鼬的消息，这时周围突然出现大批梦忍。清理完之后继续质问猿造，得到的答案是那个和他有着一样眼睛的男子已不知所踪了。



主控角色为佐助。本关敌方的配置为小兵+忍犬+强化型比良坂中忍，而一路上还有着各种异常状态陷阱，要注意回避。BOSS的比良坂中忍的打法与第三话一样，由于其攻击带混乱效果，除了给佐助装满A级卷物外，还推荐给香磷装备混沌无效の书，避免治疗中断。

第十四话

来到熔岩窟的鸣人发现准备解封三头兽的流华，尽管鸣人上前劝阻，但不明真相的流华、大佐、黄泉土并没有听进去，最终三头兽的封印被解开了，这时元帅突然出现打伤流华，并夺走了控制三头兽的琉璃球。



先清理路上的小兵，注意边上的熔岩会让体力徐徐减少，当然也可以利用此地形“自残”，然后通过小樱为你治疗提升羁绊值。BOSS战第一阶段同时与流华、大佐、黄泉土的普通形态战斗，建议先集中解决放毒的大佐，之后是会混乱的黄泉土，最后再攻击流华。二、三、四阶段分别对付流华、大佐、黄泉土的变化形态，流华和黄泉土的打法分别与第四、六话相同；大佐巨虫形态的打法改为吸引它到岩浆喷射点，等待岩浆爆发后，岩浆会使巨虫大佐翻转，之后再攻击它腹部即可。装备卷物方面主控角色以攻击与防毒为主，回复单位的小樱除了防毒外还要装备防止混乱的卷物。

第十五话

元帅夺走三头兽的控制权，更企图解决流华和黄泉土，幸好鸣人出手相救。大佐想阻自己的父亲元帅，但却被元帅帖上恶符变成伪三尾，最后元帅便趁乱带走了三头兽。



进行该任务前，推荐去自由任务完成第十四话后开启的“梦隐れの长达”，可以获得本任务用得到的道具大爆札。刚开始时有杂兵战，可以趁机在BOSS战前蓄满牵绊值；本关BOSS伪二尾才是伪二尾的完整版，攻击力高出不少，尤其它口里喷出的火球不仅伤害大，还带完封效果，记得给小樱做好防封印措施。伪二尾体力50%以上时我

方以近身拼血的打法为主，50%以下就可以用大起爆札以及起爆札（炸裂）和伪二尾玩“踩地雷”，等它倒地后继续集中攻击，顺便打破各部位，完成任务时好多拿几本卷

PS：此话之后可以在进行自由任务的“熔岩窟の猫又”，打倒里面的伪二尾可以获得各种SS级卷物。

第十六话

元帅带着三头兽准备攻击木叶村，打倒伪二尾后的鸣人赶来阻止。这时流华从背后袭击元帅，却反被擒住并帖上忍符变成伪九尾。这下要同时对付伪九尾和三头兽也是易事，幸好鹿丸等人及时赶到，帮助鸣人对付伪九尾。

主控角色为鹿丸。和其他大型BOSS战一



样，开始有小兵可以蓄积查克拉，相比伪二尾，伪九尾的攻击速度判定都更快，而且到处乱跑，近身战就更加麻烦了。幸好鹿丸有不少中距离招式，在这里用作伤害输出会安全不少。和伪二尾一样，重复攻击伪九尾腿部就会令其倒地，可破坏部分分别为前腿、后腿、以及尾巴。

伪九尾普通状态下的攻击模式有身体发红光时展开Z形冲撞；直线的多重判定冲撞，施展时同样身发红光，但有退后动作，同时施展结束时完有较长时间的硬直；转身压制，收到攻击时使用替身术即可。发怒后的攻击模式包括范围非常大的甩尾；前方三个方向喷射火球；四周旋转发散的查克拉火球，攻击较高；九尾激光，首先向外散射出带麻痹效果的黑色激光，之后再围绕自身正前方使出聚合激光扫射，扫射伤害相当高，且带混沌效果，可以的话尽量绕到它背后回避吧。推荐玩家在进行该任务前刷几次自由任务的“溶岩窟の猫又”，只要SS级卷物装备足够，对付它就像打小兵一样简单，打得再无技术也可以5分钟内解决问题。

最终话

鸣人小队再次挡在元帅的面前，这时元帅将自己与三头兽合二为一，三头兽的外貌也发生了变化，全身被坚硬的铠甲所覆盖，于是最终决战正式展开。经过一轮的激战后，最终鸣人众人战胜了三头兽，在鸣人的一番话语和猿造的原谅后，元帅也放弃了报





复的念头。而在另一边的木叶村，随着元帅的失败，团藏的诡计最终也无法得逞。大团圆结局。

刚开始的小兵尽量别惹，被集体麻痹可不是开玩笑的，因此并不推荐在这里蓄积羁绊值，直接去传送点打三头兽吧。三头兽普通状态的攻击包括脚踢底面向前方震起碎石，只要与它距离不太远就可以轻易躲开；原地践踏附带猛毒、重钝、完封、混沌的异常状态，发动时四腿会亮起紫光，这时不要太接近三头兽；咆哮，近距离可将往玩家吹飞至版边，远距离会导致眩晕，虽然伤害低，但近乎全场的攻击范围实在难以回避；激光直射，从口部向正前方射出激光，体力50%以下更会三头齐射，攻击范围为除自身后方的全场位置，若在正前方被击中一不小心就可能被秒杀，若被射中就要紧急连按X进行替身术，此外释放激光时也是攻击他背后的最好机会。全队战斗前推荐装备以毒、封印、混乱无效的卷物，尤其是小樱，任务过程中一旦小樱回复中断就注定被全灭。攻击方法同样首先为攻击腿部，等它倒地再集中攻击，推荐攻击三个头部，除了是它的弱点之外，也是它的可破坏部位。

全角色详解

剧情模式通关其实只是游戏刚刚开始而已，在自由任务中玩家可以选择自己喜欢的角色去执行各种任务。而根据任务的不同需要，选择适合的角色可以更轻松地应对各种状况，以下就为大家详细分析游戏中每一名可用角色的能力和招式特性。

攻击型

队伍的输出主力，使用各种攻击忍具、连击终结技和装备忍术给予敌人伤害是攻击型角色的主要职责。多用于玩家主控，他们的攻击特征多为可以连续进行四次普通攻击，因此连击终结技也是四种（丁次除外），可用忍具包括各种手里剑、起爆札和各种给予异常状态的札符。

漩涡鸣人（うずまきナルト）

出现条件	游戏初期可用
辅助技	螺旋丸



角色评价

游戏中的主角一般是较为容易上手的角色，鸣人自然也不例外，各方面都比较平均，队伍中以单对单作战和BOSS战的伤害输出为主职责，缺点是攻击范围较小、招式的施展时间也普遍较长，攻击途中较容易被敌方偷袭。

招式分析

○○○○：攻击速度和判定尚可，最后一击带浮空效果。

○△：前方放出螺旋丸，很有效的吹飞技，出招速度快，威力也不错，吹飞距离远，在一些悬崖地形很容易将对手直接送

下山崖，使用后有段小硬直。

○○△：用影分身之术展开连续打击，最后再一拳将对手吹飞，输出+吹飞的常用终结技，由于施展时间与收招的滞空时间都较长，只适合单对单使用。切勿正面用在带霸体的敌人身上。

○○○△：常用的输出招式，同样为影分身连技，不过威力更大，最后一击收招时间较短，是BOSS战和打背的首选招式。同样不适合正面对付带霸体的小兵。

○○○○△：用普通攻击将对手浮空后接上多判定版螺旋丸，伤害大，不过这也只仅限于单对单作战，由于普通攻击的要求次数太多，回报并不如"○○○△"的分身之术。

大玉螺旋丸：攻击十分高，前期的爆发型伤害招式，当然消耗的查克拉也不少，准备期间受到攻击会被中断，螺旋丸放出期间呈霸体状态，期间受到攻击也不会中断，可用于对付霸体敌兵和各种BOSS战。



九尾の力：一段时间内增加攻击力和防御力，效果一般，持续时间较长。

装备忍术分析

风遁·螺旋手里剑：十分强力的招式，与影分身进行一轮准备后向前方释放手里剑型的螺旋丸，准备完毕后的施放过程不会被打断，击中后敌人会直接吹飞，并以敌人的中心放出大范围的吹飞伤害，对霸体敌兵除外。伤害比大玉螺旋丸更上一层，但准备时间也变得更长、破绽自然也更大，因此使用时要注意与敌人保持适当的距离。

雷切：结印后向前方呈直线冲刺并展开雷遁之术的突进，长按蓄力可增加招式伤害，且蓄力期间霸体状态，也就是受到敌人的攻击也不会中断。缺点是施展后无法调整方向，也就是说如果这时敌方离开了攻击位置，之前长时间的准备都将徒劳。



装备忍术分析

神威：万花筒写轮眼的空间瞳术，向前方放出旋涡状的空间将敌人吸进去。伤害超高，且施展期间霸体状态，不会有被打断的危险，收招硬直时间较长。要注意释放距离，不能太远也不能太近，另外施放期间不要配合队员的援护，有可能因援护攻击的干扰而失效，另外神威不存在障碍限制，可以从障碍物的一方攻击到对面，例如在梦隐之里这类障碍较多的地形可以用来卡死BOSS。

旗木卡卡西（はたけカカシ）

出现条件	游戏初期可用
辅助技	雷切苦无斩



角色评价

攻击距离优秀，伤害输出也十分稳定，队伍典型的攻击主力，招式十分全面、从控制型、单体打击型乃至直线范围攻击一应俱全，同时由于普通攻击出招快，衔接连击终结技不易被打断，相比鸣人能应付更多的情况。

招式分析

○○○○：攻击速度相当快，且有一定前冲动作，第四拳实为二连击，中间浮空踢腿有破绽，最后一击带浮空效果。

○△：土遁追牙之术，向前方召唤忍犬帕克展开多段攻击，最后再将敌方浮空，伤害一般，可以控制前方一定范围的敌人，为队友制造辅助攻击的机会。

○○△：单体招式，当第一下击中敌方时会转移到其后方，然后使出卡卡西的另一招"成名技"——千年杀，伤害不错，同时带吹飞效果，但对霸体角色无效。

○○○△：和辅助技相同的雷切苦无斩，使用带电的苦无进行斩击，最后再吹飞敌人，范围不大，伤害也较为一般，多用于单对单攻击。

○○○○△：使用水遁之术向前放出水柱，攻击距离远，带吹飞效果，伤害也不错，在对付单人、多人、霸体敌人、BOSS战时都用得到，施展时有小段结印的时间，但总体安全性较高。

秋道丁次（秋道チョウジ）

出现条件	剧情任务第三话完成后可用
辅助技	足倍化之术



角色评价

毫无疑问，丁次是最强攻击型角色之一。虽然普通攻击只能二连，终结技也只有两招，移动稍慢、闪避距离也较短，但威力极高且超广阔打击范围的装备忍术足以掩盖丁次所有的缺点，只要卷物装备充足，并掌握忍术施放的时机和位置，绝对是清场首选。



招式分析

○○：攻击速度偏慢，伤害较低，横判定还可以，基本用于衔接连击终结技。

○△：部分倍化之术，将手部巨大化进行横扫攻击，威力不错，攻击范围广，且带吹飞效果，不过只对单体，即使有两个敌人在攻击范围内，最终都只能命中一人。

○○△：同样是部分倍化之术，不过这次是脚部巨大化，攻击方式为前踢腿，威力高于手部倍化之术，主要攻击技能之一，同样只对单体。

装备忍术分析

超张り手：丁次的逆天技能，全身巨大化后掌击地面，在身体周围爆发冲击，带吹飞效果，威力惊人，从巨大化到收招期间为霸体状态。一击下来攻击范围内的所有小兵基本直接被秒杀；对付大型BOSS时只要在其脚下进行循环动作，基本不用两分钟即可解决问题。不过这种战术必须注意几点：任务前需准备好防止异常状态的卷物，尤其要针对麻痹和封印等导致无法行动和无法使用忍术的异常状态；虽然此招值得依赖，但霸体状态时还是会受到攻击，需要回复型角色提供支援。如此配搭基本上所有任务都能轻松应对。另外收招和再次起手期间会出现破绽，这时容易受到敌人的干扰，其实玩家不必走到敌群中间，超张り手的攻击范围相当广，即使与小兵保持一定距离都能命中。

肉弹针战车：与超张り手比较，实用性或许略逊一筹，不过同样是十分强悍的技能。使用时丁次的头发会变成针刺，并卷成巨大的球状向前进行滚动攻击，可进行招式蓄积，蓄积时间越长攻击的持续时间也越长，蓄积后最长滚动时间约10秒，滚动期间可调整方向，同时呈霸体状态。战车所到之处，小兵基本无一幸

免，但并不适合对付带霸体的敌人和人型BOSS，由于这类敌人体积不大，加上受到攻击不硬直，攻击时会直接穿过其身体而无法进行持续攻击。不过大型BOSS对此招完全是无可奈何，由于其体积庞大，战车碰到他们的身体就会停下来原地旋转攻击，这时玩家看见的只有BOSS的体力不断下降，相当爽快。

日向宁次（日向ネジ）

出现条件	剧情任务第五话完成后可用
辅助技	八卦·破山击



角色评价

宁次属于近身的技巧型攻击手。攻击风格以柔术连打为主体，普通攻击破绽较少、判定也不错。闪避速度奇快，可用于游击战。但招式伤害不算高，且动作时间过于拖沓，配合白眼的软化效果可有效降低敌方防御，BOSS战会更有效率。学得八卦掌回天后，群攻实力仅次于丁次。其辅助技八卦·破山击也十分适合用作队员支援。

招式分析

○○○○：柔术连打，攻速快、收招硬直短，判定也不错。

○△：八卦十六掌，也就是掌击连打，伤害较低，对敌人控制时间较长，可以借机会呼唤同伴展开辅助攻击。

○○△：八卦三十二掌，比十六掌更长时间的掌击，最后带吹飞效果，也是将对手打成气绝的主要手段，由于施展时间长，使用时注意其他小兵前来偷袭。

○○○△：八卦六十四掌，攻击时间比三十二掌更长了，伤害也更高，最后同样带吹飞效果，只适合对付落单小兵和大型BOSS，不推荐用于霸体敌兵和人型BOSS。

○○○○△：八卦·破山击，范围吹飞技能，朝前方击出直线飞行的掌气，伤害不错，较易令对手进入气绝状态。

装备忍术分析

白眼：BOSS战常用技，让自己的攻击带软化效果，能让对手防御力降低。

八卦掌回天：以自身范围旋转放出查克拉，施放期间霸体状态，攻防兼备的招式。伤害极高，无论用于清除敌兵还是BOSS战都十分适合。和丁次的超张り手一样属于定点范围的输出技，但攻击范围和爆发力略逊于前者，不过出招的准备时间短，连续施放比丁次破绽更少。避免进入异常状态而无法使出，战前推荐做好防止完封、麻木的异常状态准备。



李洛克（ロック・リー）

出现条件	剧情任务第五话完成后可用
辅助技	きりもみ头突き

角色评价

中级向的角色，移动灵活、普通攻击速度快，连击终结技伤害都很不错、而且破绽小，再利用八门遁甲モード可以让对手频繁进入气绝状态。适合对人和一击脱离的游击战。

招式分析

○○○○：五连打，攻速和伤害都非常好，开启八门遁甲モード后，攻击力更直逼终结招式。



○△：高抬腿横扫，带吹飞效果，伤害不错，且动作过程短，对付小兵的常用招式。

○○△：和辅助技相同，往前方旋转的带头撞击，动作迅速且攻击距离远，可快速到达敌人身旁展开突击，同时带吹飞效果，当然吹飞效果依然对霸体敌人无效。

○○○△：托马斯旋转，可以将攻击范围内的敌人卷入其中，最后再一招双腿朝天将其吹飞，不过动作时间长，效率较低，仅适合对付没有霸体的小兵。

○○○○△：横扫连环腿，主要的输出招式，伤害高，最后带吹飞效果，动作时间比托马斯旋转要短，无论对小兵还是BOSS战斗十分有效。

装备忍术分析

八门遁甲モード：李洛克攻击系统的核心，使用后攻击上升，且更易让对手进入气绝状态，可叠加使用五次，随着加次数增多攻击力加成更高，但风险也越大，当第三次使用时HP上限会下降至50%、第四次下降至25%、第五次就上限只剩下12%左右，且状态解除前无法恢复到原来的体力水平。虽然气绝效果显着，但自残效果更为明显，一般推荐三次即可。此外李洛克也是全人物中最容易赚取羁绊值的角色，只要带上3个同复型角色，然后用此技吸引队友不断为自己加血，两分钟左右羁绊值就会涨满。另外鉴于该招式的特性，李洛克在作为队友时记得要将此招卸下来，避免在战斗中出现“自残”行为。

表莲华：在八门遁甲モード才可以使用的招式，一脚将对手踢飞，然后跳上空中把对手抱住再与地面相撞，威力高，对付小兵基本一击必杀。但面对霸体角色、BOSS等就无能为力了，实用性相当低。

里莲华：需要叠加三次八门遁甲モード状态方可使用，以腿横扫起招，击中后施展乱舞攻击，期间为霸体状态，也是李洛克伤害最高的招式，弥补了表莲华无法用于霸体角色的缺陷，后期主要的输出手段。



宇智波佐助（うちはサスケ）

出现条件	剧情任务最终话完成后可用
辅助技	火遁·豪火球の术



角色评价

攻击全面的角色，攻速快，连击终结技多为单体和群体牵制技，再配合火遁·豪火球の术的高伤害输出，让佐助无论近、中、远距离都能胜任。

招式分析

○○○○：攻速快，连技一气呵成，攻击范围较广，可以攻击复数角色。

○△：雷遁·千鸟之刃，用带千鸟的刀进行斩击，出招快、伤害高、带吹飞效果，但收招奇慢，故此好看不好使。

○○△：雷遁·千鸟锐枪，向前方直线射出带电的锐枪，中距离招式，能贯穿前方复数敌人，造成连续硬直伤害然后使其倒地。对复数小兵时相当实用。但注意对霸体敌人和BOSS无硬

直效果。

○○○△：雷遁·千鸟流，自身周围放出半圆状的雷属性查克拉，给予周围敌人连续伤害，攻击范围与八卦掌回天差不多，伤害一般，但消耗查克拉少，可用于控制复数敌兵然后呼唤队友展开辅助攻击。

○○○○△：写轮眼，带一定的攻击距离，可以用于追击敌人。击中的对手会无法动弹，此时全屏变成深蓝色，然后施展高伤害的刀雨幻术。另外对霸体敌人和BOSS不会造成硬直，由于施展时间长，期间很容易遭到对方反击，实用性一般。



装备忍术分析

火遁·豪火球の术：佐助的招牌攻击，结印后放出巨大的火球，具有攻击面广、判定大、伤害高、容易造成敌人气绝等优点，攻击距离是全招式之最，玩家完全可以将其当作大型飞行道具使用，安全且输出稳定。

千鸟：等同于卡卡西的雷切，且不能蓄力，虽然伤害高，但命中率是一个大问题，不推荐使用。

击，命中后对手无法动弹，全屏变成深蓝色，之后从敌人脚底喷出光柱，伤害极高，并附带麻痹效果。蓝屏期间为霸体状态，受到攻击也不会中断，而且不论小兵，还是带霸体的敌人，只要是大型BOSS以外的敌方单位全部有效，强大得令人咂舌。只要查克拉充足，用此技基本上可以单方面结束大部分的BOSS战。

天照：用万花筒写轮眼让前方目标产生黑色火焰，可复数攻击。命中后对手将进入硬直状态，且被黑色火焰不断削减体力，直至招式结束为止。缺点是施展硬直时间较长，无法让霸体的敌人及BOSS产生硬直，而且消耗查克拉十分凶猛。虽然游戏的数据表明此忍术伤害最高，但由于缺点不少，总体实用性不如月读。和月读一样，此忍术对大型BOSS无效，多用于敌群体小兵。

宇智波鼬（うちはイタチ）

出现条件	完成自由任务“狐狸大合战”后可用
辅助技	水遁·水牙弹



角色评价

不愧是最后的隐藏角色，如果说丁次是对付群体和霸体拼血的最强角色，那鼬就是对付单体的游击战最强角色。普通攻击出招甚快、回避动作距离远、连击终结技相当优秀，判定、控制力、威力都十分完美，而月读更是强大得一塌糊涂，作为队友时又能通过水遁·水牙弹为玩家提供最有效的掩护。另外鼬还有一个隐藏属性：装备各等级シビレ（マヒ）攻击の书后，不但普通攻击、忍术等招式带麻木（麻痹）效果，手里剑同样有效。

招式分析

○○○○：四连打，攻速快、伤害高、最后一击带吹飞，此外鼬的普通连击比其他角色更容易让对手气绝。

○△：类似李洛克的横扫高腿，出招快、硬直短、带吹飞效果，对杂兵常用技。

○○△：水遁·水牙弹，从两侧喷发波浪呈三角形往中前方攻击，距离较远、打击面极为广阔，可以有效吹飞大量小兵，伤害较低。

○○○△：魔幻·枷杭之术，利用写轮眼让敌人无法动弹，伤害较低，但能剥夺敌人的所有行动，是相当霸道的技能。虽然无法控制带霸体的敌人，但该招本身具有强力的气绝特性，另外此终结技对大型BOSS无法使用。

○○○○△：火遁·豪火球の术，各位不用怀疑，这就是佐助的装备忍术，由于是连击终结技，其消耗查克拉更少，但威力却毫无减弱，对BOSS使用5～6次就会使其气绝。绝是输出和远程攻击的主力招式。

装备忍术分析

月读：全角色单体最强的技能，没有之一。用万花筒写轮眼向对手施展幻术，单体攻



回复型

输出性能较低，但却是惟一懂得回复忍术和使用回复忍具的角色型，另外还可以使用最高等级的能力提升札符。飞行忍具为苦无，攻击特点是普通攻击和连击终结技只有两种，多交由NPC队友操作。小队四人中可以没有辅助类角色，但绝对不能没有回复型角色，否则在漫长的任务中注定九死一生，是队伍必不可少的组成部分。

春野樱（春野サクラ）

出现条件	游戏初期可用
辅助技	樱花冲



角色评价

以物理打击为主的回复型角色，招式以吹飞居多，伤害也不错。当作为队友负责回复工作之余，辅助技能的樱花冲判定也十分优秀能有效阻止敌方的行动，值得长期编入队伍之中。也可作为主控角色使用，多用痛天脚进行输出即可，体力不足时又可以给自己回复，自给自足、丰衣足食。

招式分析

○○：二连拳，最后一击可将小兵长时间浮空。

○△：小樱的蓄力一击，威力一般，出招和收招都不算快，带吹飞效果，同样是对付小兵的常用伎俩。

○○△：樱花冲，第二拳将对方浮空后接上碎石攻击，带吹飞效果，攻击力不俗，可攻击前方范围的复数敌人，缺点是施展速度较慢。

装备忍术分析

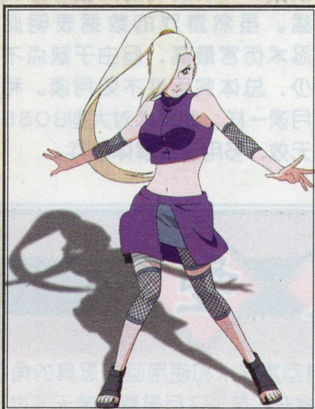
医疗忍术：主要回复手段之一，回复约40%的体力，蓄力可提高回复效果。



痛天脚：主要输出手段，向前方腾空跳起，后用脚砸下底面，范围的吹飞招式。范围广威力大，且动作施展在半空中，因此相当安全。

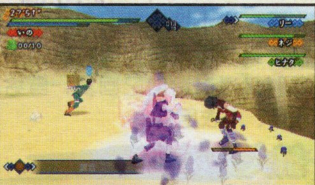
山中井野（山中いの）

出现条件	剧情任务第三话完成后可用
辅助技	幻术・花の丘



角色评价

如果说小樱是偏攻击的回复型角色，那井野就是以辅助为主的回复型角色，除了医疗忍术之外，其余的连击终结技和忍术都具有异常效果，在队中能够起到很好的辅助作用，推荐用作NPC队友，同时注意出击前装备一些防止混乱的卷物，避免井野混乱后对我方施展异常状态攻击带来的各种麻烦。



招式分析

○○：最后一击带吹飞，速度快，判定大，但攻击较低。

○△：幻术・花の丘，前方范围放出紫色花田，花田范围内的所有敌人会轻微浮空后倒地，伤害较低，攻击累计一定次数可让敌人进入麻痹状态，异常状态对非大型BOSS同样有效，十分实用。施展时间长是缺点，容易被敌方从背后偷袭。同时此连击终结技也是井野的辅助技，由此也体现出井野在队伍中异常状态的特殊价值，配合装备シビレの书可以进一步提升角色的麻木效果。

○○△：心乱心之术，普通攻击两次让对手浮空后进行远距离攻击，伤害低，带混乱效果，但混乱对于敌方效果并不好，实用性不如麻痹的幻术・花の丘。

装备忍术分析

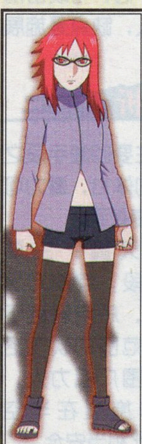
医疗忍术：与小樱的医疗忍术完全相同。

调合：使用后一段时间攻击力和防御力提升，且攻击时附带毒异常状态，配合毒攻击の书叠加效果后对非大型BOSS有不错的成效。

香磷

出现条件	剧情任务最终话完成后可用
辅助技	连续踢

角色评价



以回复效果和生存能力为中心的回复型角色，输出并没有值得期待的地方；而回复方面，超回复术对比另外两位回复型角色更有效率，后期学得神乐心眼后更让香磷变成半个不死状态。

招式分析

○○：攻击速度较慢，伤害低，无吹飞效果，纯当连击终结技衔接。

○△：一拳吹飞技，被吹飞敌人呈45度角飞向远处，伤害一般，可用于防止敌方干扰，以及将对手推向悬崖。吹飞同样对霸体和BOSS无效。

○○△：踹脚连踢，攻击频率高，但伤害同样不起眼，由于施展时间长，适合用于牵制敌人，然后趁机呼唤队友施展辅助招式，缺点是使用后的硬直时间较长。



装备忍术分析

超回复术：50％左右的回复量，比起医疗忍术效果稍好一点，同样可以通过蓄力增强回复效果。超回复术另一个特点是回复过程中霸体状态，可以避免中途被敌方打断的危险。

神乐心眼：超强的被动招式，使用时全身呈紫色状态，一定时间弱攻击自动朝后回避，无法回避地形造成的伤害和某些特殊攻击（如滚石、熔岩、还有天狼中忍的遁地攻击、发怒后二尾的冲撞、三头兽的致昏咆哮等）。进入此状态的香磷几乎是攻击免疫，三头兽的激光也能完全回避，大幅提高了香磷的生存能力和担任队伍回复工作时的效率。另外有一点需要注意，和超回复术共同使用时，受到攻击会以自动回避优先而中断回复动作。

辅助型

队中为队友掩护和制造攻击机会的角色，可以使用部分增强攻防和异常状态的札符，飞行忍具和回复型角色一样为苦无。普通连续攻击次数为三，连击终结技装备忍术多以中远距离牵制技和大范围的吹飞技为主。

奈良鹿丸（奈良シカマル）

出现条件	游戏初期可用
辅助技	影真似手里剑の术



角色评价

以牵制技和中远攻击为主的角色，普通攻击速度快，连击终结技在牵制敌人之余还有不错的伤害，可以在安全的距离攻击如BOSS等带霸体的敌人，前期无论作为主控还是NPC队友都十分合适，缺点是两个装备忍术对霸体状态的敌人均无牵制作用。

招式分析

○○○：最后一击为多段攻击，非霸体敌人被击退后会出现短时间硬直。

○△：向前方投出带爆炸札的苦无，攻击距离中等偏远，起手快，收招时间短，被击中的非霸体敌人会因爆炸而被击飞，伤害一般，用作推小兵下悬崖一流，有时候可以直接当飞行道具使用。

○○△：先用影子控制敌人，然后连续投出4个爆炸苦无，距离比○△稍微近一点点，伤害不错，而且可以在安全距离削减霸体敌人的体力，BOSS战可以此作为主要攻击手段，缺点是施展时间稍长。

○○○△：从背后唤出四指影手进行连续打击，近中距离的范围技能，可辅助攻击敌人，打击面优秀，连续命中后伤害十分可观，此连击终结技的打击点并不是集中在一点，攻击体积较大的敌人，如大中型BOSS会有更好的效果。

装备忍术分析

影真似手里剑の术：中距离投出手里剑，然后借手里剑的影子控制敌人，硬直较长、伤害

一般、能有效为队友制造攻击机会，但对带BOSS等霸体敌人无效，且打击位置比较苛刻，实用性较低。

影首缚りの术：从前方伸出影子之手紧抓敌人，给予伤害同时将非霸体状态的敌人的行动完全停止，伤害高、距离远、牵制时间比影真似手里剑の术长，对霸体敌人和BOSS无效。



大和（ヤマト）

出现条件	第三话完成后可用
辅助技	土遁·土流枪



角色评价

队伍的掩护能手，输出能力中等，全中距离打击招式，同时带吹飞效果，常常一招可将周围的复数小兵打散，在防御任务和对付群体敌兵时有十分出色的表现，是最可靠的辅助角色。

招式分析

○○○：判定一般、攻击速度平平，不过最后一击可以将敌人往后击退。

○△：将手变成木头，向前施展较短距离的吹飞攻击，收招时间稍长，但判定良好，伤害也不错。

○○△：土遁·土流枪，大和最实用的终结技，伤害高，可以吹飞前方范围复数小兵，较易让敌人气绝，收招速度也不错，任何情况都用得到的主要攻击手段。

○○○△：木遁·金刚招木，以敌方为中心召唤大树进行攻击，对小兵有吹飞效果，而且范围大且伤害高，可作远距离攻击之用。

装备忍术分析

木遁·木柽桔の术：结印后向前方伸出树根抓住敌人，给予伤害同时限制敌人行动，攻击距离远伤害都不错，施展速度较慢，期间容易遭到敌人偷袭，无法牵制带霸体的敌人，实用性不高。

水遁·破奔流：全角色中攻击范围最广的忍术，结印起手时前方唤出超大范围的水龙卷、期间给予范围敌人连续伤害；结印完毕时水龙卷化作大浪向前方扑去、横打击面遍布整个屏幕，此时带吹飞效果，虽然威力较低、但攻击距离远、波浪也不会因击中敌人而停止前进、且施展期间大和呈无敌状态。配合卷物增加查克拉或节省忍术的使用量后，连续施放相当爽快。



佐井（サイ）

出现条件	剧情任务第二话完成后可用
辅助技	超兽伪画·伯犬

角色评价

全部攻击均为牵制技，伤害较低，忍术攻击距离远、牵制时间长，普通的终结技与装备忍术还能给予敌人各种异常状态，但蓄积速度缓慢。多为NPC队友使用。



招式分析

○○○：普通速度较慢的三连击，最后一击可让非霸体敌兵退后并原地硬直。

○△：超兽伪画·鼠，将对手踢开后用绘画唤出老鼠进行打击，连按最多可以召唤3次，期间可用闪避来中断，攻击完毕后敌方倒地。带毒异常状态、伤害低、攻击距离远，可以用作远距离牵制，但攻击速度较慢。

○○△：超兽伪画·蛇，将对手踢开后用绘画唤出蛇进行打击，连按同样最多召唤3次，期间可用闪避来中断，攻击完毕后敌方倒地。带麻木异常状态、伤害低、攻击距离与前者相同。

○○○△：超兽伪画·鹰，踢开对手后用绘画召唤鹰进行攻击，连按同样最多召唤3次，期间可用闪避来中断，击中后敌方浮空，最后一击带吹飞。攻击带软化异常状态、伤害一般，累积使用可降低敌方防御力。注意召唤鹰时与敌方距离不能太近，否则无法击中。

装备忍术分析

超兽伪画·伯犬：用绘画召唤伯犬进行攻击，施展期间霸体状态，连续按键最多可召唤5次，属于远距离支援技能，集中后非霸体小兵会浮空最后一击会被吹飞，带虚弱异常状态，伤害一般。由于伯犬以跳跃方式进行攻击，近距离和中距离都会从小兵的头上跳过，因此使用时注意与敌人的距离。

暗杀术：一定时间内增强攻击力，用于弥补佐井伤害低的缺点，不过实际效果平平。

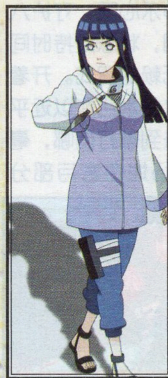


日向雏田（日向ヒナタ）

出现条件	剧情任务第五话完成后可用
辅助技	八卦破天掌

角色评价

八面玲珑的角色，能担当队伍的任何位置。风格与宁次相似，以近身多段打击为主，回避动作同样快速，缺点一样为终结技的施展时间长。整体输出性能不错，连击终结技的最后一击全带吹飞，有着不俗的掩护作用，



此外她还是游戏中惟一拥有治疗忍术的非回复型角色。装备忍术的八卦破天掌弥补了柔拳不能远攻的缺点，后期学得守护八卦六十四掌对更成为霸体类敌人的克星。

招式分析

○○○：攻速快，作为普通攻击伤害一般，判定不错，第三掌为三连击。

○△：双手推掌的吹飞技，可以将攻击范围内的复数敌人吹飞，攻击范围较广，起手、收招速度和伤害都不错，值得依赖的连击终结技。

○○△：八卦三十二掌，连续掌击，判定范围大，伤害一般，最后一击带吹飞。同样无法吹飞BOSS等带霸体的敌人，缺点为施展时间长。

○○○△：八卦六十四掌，相比宁次的六十四打击面更广，施展动作更为花俏一点，可以用作主要输出，但施展时间比八卦三十二掌更长，遇到带霸体的敌人有可能施展不到一半就逃走了。

装备忍术分析

八卦破天掌：蓄力后向前方施展大范围掌气，打击面广、距离远、伤害不错，且大范围吹飞，但蓄力时间和收招都较为缓慢，有时候没放出敌人就已经离开了攻击范围，在作为辅助技时同样有此情况。

守护八卦六十四掌：可以说是被动型的八卦掌回天，使用后一段时间内若受到弱攻击就会自动发动，弱攻击的判定条件和香磷的神乐心眼相同。攻击方式与回天一样为以自身为中心放出半圆球体的查克拉漩涡，对敌人造成多段的高伤害，期间全部攻击无效，结印动作和开始旋转的瞬间存在攻击判定，但即使这时受到伤害也不会中断，近身对付霸体的敌兵与BOSS战相当霸道。缺点是消耗查克拉较多，状态维持时间也较短，推荐装备强化持续秘术の书来延长状态。另外期间要避免被飞行道具击中，不然雏田就会因发动守护八卦六十四掌而在原地空旋转，浪费时间。



水月

出现条件	剧情任务最终话完成后可用
辅助技	巨大刀振り回し



角色评价

接近攻击型的辅助角色，回避距离颇远。全部连击终结技均为近距离带吹飞，伤害更高。两招装备忍术一攻一防，互相配合可谓天衣无缝，尤其水遁·水化之术无赖至极。缺点是攻击速度慢，期间破绽较多，而且判定往往没有那把大刀实际那么大，且招式攻击范围并不算广，多用于作为主控角色进行BOSS战。

招式分析

○○○：三连斩，第二斩判定相当大，但第三斩起手会出现停顿，有可能被敌人反击，伤害不错。

○△：斜下劈斩，可以将小兵吹飞，然而攻击范围却十分小，容易出现挥空的情况，而且收招硬直时间长，实用性相当低。使用时尽量靠近敌兵，和其他吹飞技一样，无法吹飞BOSS等带霸体的敌人。

○○△：两刀旋转的吹飞技，攻击范围比之前一招要好许多，输出也不错，可以代替○△使用。

○○○△：主要输出手段，连击终结技为三连斩，判定大，伤害高，带吹飞效果，就是攻速慢了点。

装备忍术分析

水遁·豪水腕乱舞：可以说是全角色伤害最高的忍术，用巨大化的手腕向前方施展四纵斩，期间为霸体状态，第四斩可进行9段蓄力，最高蓄力伤害为第四斩未蓄力前的4～5倍，蓄满力打向BOSS，血槽立即掉去一大块。缺点在于使用期间无法行动，多用于BOSS战，可以装备吸引BOSS注意的卷物防止其离开蓄力时的攻击范围。另外使用期间虽然是霸体状态，但同样会受到伤害以及异常状态，因此也要装备防止麻痹和封印的卷物。

水遁·水化の术：使用后受到弱攻击会自动进行水替身，弱攻击判定与神乐心眼、守护八卦六十四掌相同，状态维持时间十分长，相当无赖的招式。开着水遁·水化の术的水月能以近乎无敌的状态，去到哪打倒哪，毫无顾忌，当然场地伤害与部分



特殊的攻击另计。要注意在水遁·水化の术的状态下使用水遁·豪水腕乱舞，受到攻击会首先取消动作而进行水分身，在蓄力打BOSS的时候不建议使用。另外由于分身至恢复的过程稍长，开启此状态时要注意避开飞行道具，否则进入水替身阶段只会变相停止水月的行动。

天秤重吾

出现条件	剧情任务最终话完成后可用
辅助技	腕変化攻击



角色评价

重吾是硬生生被游戏定义为辅助型的攻击型角色，全近身攻击，行动和招式可以用一个字来形容——慢。在防守任务中表现十分悲剧。但伤害输出相当高，而且攻击点集中，可以有效破坏大型BOSS的部位，特别在学会冲动之后，重吾将成为大型BOSS战的主推角色。

招式分析

○○○：向前方迈步施展三连击，前推距离远，攻击力与速度也不错。

○△：将拳头武器化，然后使出直拳，威力高，带吹飞效果，出拳较快，但收招缓慢。

○○△：将拳头武器化，然后挥臂旋转，吹飞周围的小兵，面前的敌人会被吹飞至重吾的左则，收招同样缓慢。

○○○△：将拳头武器化的升龙拳，起手速度一般，非霸体敌人会被打上半空，高伤害，但收招时间超长，用于给队友制造攻击机会。

装备忍术分析

咒印：两手一段时间武器化，增加攻击力、和攻击范围，持续时间一般，提升效果相当不错，常用技能。

冲动：咆哮后用武器化的双手展开连续攻击，伤害相当高，但攻击前的硬直较大，很容易在没出拳的时候就被打断。攻击期间霸体状态，但攻击速度相当缓慢，人型的霸体角色经常没打完一拳就跑走了，因此难以完全命中。此技适用于大型BOSS，冲动的连续攻击打点相当集中，配合高攻击可以短时间破坏大型BOSS的身体部分。



全角色非初期装备忍术习得条件

角色	忍术	任务
鸣人（ナルト）	风遁・螺旋手里剑	盗贼达の诱惑
小樱（サクラ）	痛天脚	梦隐れの抜け忍
卡卡西（カカシ）	神威	危险
佐井（サイ）	暗杀术	风の来访者
大和（ヤマト）	水遁・破奔流	渡
鹿丸（シカマル）	影首缚りの术	フエールダケの伞
丁次（チョウジ）	肉弹针战车	守鹤
井野（いの）	调合	巨大毒虫驱除
小李（リー）	表莲华	黄泉への使者
	里莲华	三ッ头
宁次（ネジ）	八卦掌回天	溶岩窟の猫又
雏田（ヒナタ）	守护八卦六十四掌	砂漠の七日间
佐助（サスケ）	千鸟	地狱からの传言
水月	水遁・水化の术	狼杀しムシ地狱
香磷	神乐心眼	铃の音を探して
重吾	冲动	天狼の试练
鼬（イタチ）	天照	尾兽狩り

全自由任务要点攻略

C级任务

盗贼团を倒せ！

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
初始	击倒全部敌人	30分钟	软化札

首个自由任务，头两个场景都是清理盗贼，纯粹数量多，完全没难度；第二个场景有一名带霸体的盗贼，和队友一起合击解决吧；第三个场景出现BOSS头领，由于攻击头领的正面难以造成伤害，可以让队友先吸引其注意力，然后袭击他背后，气绝后两三次羁绊攻击解决问题。

神隐しの谜

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
初始	找出盗贼并打倒敌人	30分钟	脱力札

碰运气的任务。先打倒两个带霸体的盗贼，然后从箱子中找出藏在木箱的盗贼，选错的话将再战两名带霸体的盗贼，然后再选；若选中进入下一轮，正确的箱子多为左手第一个，找中3次后再打倒4名霸体盗贼即可完成。

盗贼たちの罠

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成盗贼团を倒せ	击倒全部敌人	30分钟	混乱札

该任务任何一名队员无法行动都会宣告失败，清完一轮小兵后，在关底击败头领即可，头领的打法依旧相同。

梦隐れの抜け忍

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第二话	击破逃忍×20	30分钟	无

开始先要求清除几个梦忍，之后开启雷遁壁，然后又是几名盗贼，注意其中颜色不同的是带霸体的小兵，不要正面对抗，多绕到背后攻击。清除后渡过横木到下一阶段，另外要小心陷阱和流沙。第二、三场景小兵数目不少，由于梦忍会麻木攻击，一旦围攻我方会相当麻烦，多利用援护吹散后敌兵后逐一击破。打倒一定数量忍者会开启下一场景的传送，部分盗贼可以无视。至于陷阱有时候也是难以回避的，如果玩家不想受伤，可以考虑让回复型的队友帮自己“踩地雷”。

关底由天狼中忍驻守，但只要击倒足够数量的梦忍即可完成任务，因此可以无视。

绊

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第二话	维持羁绊值100%直到战斗结束	10分钟	钝足クナイ

就是让玩家蓄积羁绊值达到100%，然后等待任务时间结束的任务，这里天狼中忍的打法与剧情任务第二话完全一样。但要小心梦忍的麻木攻击，若进入麻木状态，记得呼唤队友清除自己身边的敌人，否则会十分危险。此外还要注意身穿白色衣服的霸体梦忍，尽量在他攻击结束后的停顿时间予以反击。

噂のキノコを探せ

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第二话	寻找蘑菇	10分钟	シビレ札

首先清除小兵然后过独木桥到对面的传送点；第二个场景除了要和队友同时打破封印外，还要踩满场地的机关才可以进入下个场景；第三个场景破坏封印后会遇上头领，击破后再进入下个场景；最后场景在狼群之间寻找真正的蘑菇，如果打错的话会造成麻木效果，找到真正的蘑菇后完成任务。注意时间限制比较短，尽量速战速决。

手里剑百番胜负

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第三话	保护货车	10分钟	毒札

本任务为保护货车同时击败所有敌人，由于我方和敌人隔在木头中间，攻击方法主要以手里剑、苦无和等飞行道具忍术为主，当然一些范围攻击和飞行道具忍术依然有效，例如佐井的超兽伪画·伯犬。整个任务过程几乎在按△丢飞行道具中度过，如果身上的忍具用光，可以打碎身后的石头拾取回复忍具的物品。两个场景后完成任务。

フエールダケの伞

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成手里剑百番胜负	保护公主	无	毒札

该任务玩家要一路上护送公主，如果公主体力耗尽，任务就会宣告失败。推荐玩家使用大和等拥有大范围终结技角色，一路上清理小兵会轻松不少。玩家甚至可以用丁次作为主控角色，一招超张り手即可清场。

风の来访者

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第四话	击破木箱×10	30分钟	无

第一个场景的机关踩下后要抓紧时间过雷遁壁，然后对付一批忍者，注意红色天雾忍者会放毒，因此队伍中不能少了回复型角色。由于打破箱子后会直接进入下个场景，部分小兵可以无视。之后就是重复踩机关+清小兵，初期卷物不够好的话，对付带霸体的青色天雾忍者要分外小心。如果运气好可以直接对付该场景的BOSS——兽化后的流华，按照剧情任务的打法即可。最后击破所有木箱过关。



B级任务

蚁地狱より爱を

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第五话	寻回手里剑×10	30分钟	回复札

一边破坏木箱捡回被盗的手里剑，一边清理小兵以进入下一个场景，本关首次出现女忍者，注意她的特殊攻击可以使角色进入封印状态，中间有天狼中忍把关，捡够10个完成任务。

守鹤

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第五话	击败伪一尾	30分钟	追尾クナイ

先清理小兵，然后进入传送的光柱与伪一尾展开BOSS战，伪一尾的打法与剧情任务第五话完全相同。

忍者、忍具に死す

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第六话	击败盗贼（限定攻击忍具）	30分钟	铁璧札

该任务出现的敌人只能通过攻击忍具来给予伤害，任何近身攻击与忍术均无效，因此战斗前需要带上手里剑、爆炸札等忍具。任务中玩家不必担心道具用光，因为敌人会经常掉落补充忍具的物品。该任务有不少毒陷阱出现，推荐装备毒无效的卷物。

水行三日

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第六话	保护公主	30分钟	追尾手里剑

该任务要守护任性的公主前往瀑布修炼，难点在于最后要同时对付BOSS天狼猿造和袭击公主的小兵。主控推荐丁次，大和用作队友支援。用超张り手与公主保持一段距离解决小兵，同时要避免公主遭到猿造的攻击。

黄泉への使者

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第七话	击败黄泉土	30分钟	刚力札

一出场就要对决黄泉土，可以先解决一起出现的小兵再集中攻击他，地上的混乱陷阱相当麻烦，有条件的话最好全体装备防止混乱的卷物。黄泉土有两个形态，打法与剧情任务第六话相同。注意该任务任何一名队员行动不能都会宣告失败。

奇袭、梦隐れ

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第八话	阻止敌人进入封印区域	30分钟	脱力クナイ

若果被10名小兵走进封印地区就会宣告失败。小队编排以拥有大范围和瞬发招式的角色为主。忍具方面可以准备跟踪手里剑和爆炸札，分别用于追击敌人以及充当地雷。途中会出现猿造，可以先解决小兵再对付他，打倒第二形态的猿造后完成任务。

巨大毒虫驱除

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第八话	击败毒虫	30分钟	シビレクナイ

虽然毒虫死亡时会喷发毒液，但只要全队带上毒无效卷物，任务全程将一劳永逸，另外还要注意任务出现的麻木陷阱，为保安全可以装备シビレ无效の书或マヒ无效の书。BOSS为巨虫化后的大佐，打法与剧情任务第八话相同。

巨大な影

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第九话	打倒大型野犬×5	30分钟	软化クナイ

本任务推荐使用丁次作为主控角色。先清理场景上的小型野犬，然后再依次打倒5只大型野犬，注意场景的封印陷阱，可以的话最好给主控和回复角色准备封印无效的卷物。

地より涌き立つ者

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第九话	打倒土偶×20	30分钟	起爆札【炸裂】

该任务打倒20只巨型土偶（ヌイバ）即可完成，因此路上的其他小兵一律无视，另外注意带霸体的红色土偶不计算其中。关底的BOSS为黄泉土，第二形态大可不用理会，因为这时玩家击倒的土偶数足以完成任务了。

A级任务

万花镜写轮眼

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十话	击败宇智波鼬	30分钟	镇静札

第一场景为清理杂兵，玩家可以在这里蓄积羁绊值，因为稍后将进行一场生死之战；第二场景我们将要对决完全版的宇智波鼬，这比剧情任务第十话要难得多。鼬的苦无连投最后一击带麻木，麻痹无效卷物必不可少；队伍方面至少要有两名回复型角色。作战方式为先回避鼬的苦无以及近身连技，避开之后鼬依然会在原地施展攻击，这时就可以趁机攻击他的背后，争取使他气绝后使出羁绊攻击。他体力50%以下时会使出月读，不但命中率高，威力也十分惊人，体力不够足随时可能被一击秒杀。回避时机在其结印与他头上的写轮眼标志消失的一瞬间，用×回避即可，也可以绕到他的背后，从而躲开月读的攻击范围。

猛毒の祭典

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十话	击败毒虫	30分钟	毒クナイ

巨大毒虫驱除的强化版任务，依旧全体装备毒无效卷物上场。场景一内的毒雾可以按下机关停止；驻守的BOSS同样为巨虫化大佐，打法依旧吸引它撞大树，等它翻转后攻击其腹部。

箱入り姫

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十一话	拯救公主	30分钟	再生札

此任务要玩家去拯救任性的公主。难点在于第二场景，清理所有敌人后会提示开启机关，这里先将机关全部开启，待雷遁壁消失后关闭刚进来时已经开启的机关，最后再进入传送点，否则会在第一、二场景之间无限徘徊。本关要获得S评价不妨使用小李+回复型队友的“自残”战术。

渡

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十一话	保持羁绊值100%并击倒所有敌人	10分钟	无

初期多呼唤队友使用辅助攻击，好蓄积羁绊值，第一场景有流华和大量的小兵，注意如果有小兵进入封印区域，羁绊值就会降低；第二场景为兽人化后的流华和伴随的忍犬，蓄满羁绊值并击倒所有敌人后即可完成任务。

砂漠の七日间

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十二话	保护货车	30分钟	解毒札

在保护货车避免受到攻击之余清除所有敌人，若货车被破坏则宣告失败。强烈推荐使用丁次作为主控角色，BUG一样的超张り手可以助你轻松完成任务。装备以增加查克拉和节省忍术消耗量的卷物为主，方便超张り手连续施放。最后BOSS为流华，这时尽量与货车保持一定距离，然后定点使用超张り手解决所有敌人即可。



S级任务

中忍达の果たし状

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十三话	击败所有中忍	40分钟	混乱クナイ

该任务要依次击败天狼中忍→天雾中忍→比良坂中忍→强化版天狼中忍，前2个为二人组合，难点在于第二部分的天雾中忍，如果两个天雾中忍面向自己，即便是丁次的超张り手也是徒然。建议利用队友的辅助攻击吸引BOSS背向自己，然后再上前偷袭；强化版天狼中忍打法和普通的完全一样，只是能力提高而已，另外如果玩家没信心躲避遁地攻击，可以走到岩石前面，这时他就无法潜行到自己身边了。

比良坂道反

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十三话	阻止敌人进入	30分钟	生命札

防御任务，若10名敌人进入封印区域则宣告失败。这里依然是大和与丁次的表演时间，推荐主控丁次、大和当队友。第二场景是难点，可以先清除所有往封印区域走去的比良坂中忍替身，然后再集中攻击比良坂中忍，当然如果对丁次的攻击力有信心，也可以顺便一次全部解决。

梦隐れの长达

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十四话	击败所有BOSS角色	40分钟	大起爆札

本任务全为BOSS战，依次打倒土偶鬼兵化的黄泉土→兽化后的流华+猿造的天狼二人组→巨虫化的大佐。就是猿造父女麻烦了一点，推荐先击倒流华再集中攻击猿造，避免猿造体力50%以下使出针雨对我方造成牵制。

溶岩窟の猫又

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十五话	击败伪二尾	30分钟	解封札

先清除场景内的小兵，然后进入传送点对决伪二尾。伪二尾的打法与剧情任务第十五话相同。推荐队友以回复型角色为主，再配合主控的丁次和它拼血，完成该任务后学得回天的宁次也是首选主控之一，只需注意周围的麻木陷阱即可。这里也是惟一可以获得SS级卷物的A级任务，破坏伪二尾的前腿、后腿以及尾部可以各获得一个随机的SS级卷物，因此不妨在这里多刷几次，利用SS级卷物提升全队的能力。

风に消えた部队

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十六话	破坏木箱×10	15分钟	柔软札

任务流程基本为踩机关→拆木箱。这里不少假机关为麻木陷阱，为了让任务继续进展又不得不踩下去，相当麻烦，因此战斗前要装备麻痹无效的卷物。途中有流华前来阻挠，打到其两个形态后，再破坏同场景内的剩余7个木箱即可完成。

大盗贼团を倒せ!

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十六话	击败所有敌人	30分钟	重钝札

“盗贼团を倒せ！”的强化版，应该是难度最低的S级任务了。一路上就是清除攻击力稍高的小兵，最后再对决BOSS头领。为节省时间，推荐使用装备满SS级卷物的丁次群杀吧。

盗贼たちの诱惑

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成大盗贼团を倒せ	击倒所有敌人	30分钟	无

本任务途中若任何一名队员无法行动，任务都会宣告失败。流程和“大盗贼团を倒せ！”差不多，只是最后的BOSS头领数量变成两个，利用队友引开其注意力，然后逐一击破吧。

梦狼扫讨

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务第十七话	保持羁绊值100%至时间结束	10分钟	混沌札

开始就是BOSS战，玩家可以先解决天狼中忍，然后再利用场景的梦狼蓄积羁绊值，蓄满后等待任务时间结束即可。

危险请负人

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务的最终话	组织敌人进入封印区域	30分钟	猛毒札

若有10只毒虫进入封印区域，任务随机宣告失败。这类防御任务一般采用丁次主控+大和队友的组合基本稳过，这里还需要给队员们装备猛毒无效的卷物。

幻のキノコを探せ

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务最终话	找到指定蘑菇	10分钟	マヒ札

第一场景先清理桥头的狼，然后再过对面，免得来回往返费时间；第二场景可以无视所有敌人，破坏封印和启动开关后前往下个场景；第三场景注意敌人会麻痹攻击，战前装备好麻痹无效的卷物吧，再击败随后出现的流华去下个场景；最后要在敌人堆中打蘑菇，打错的话会遭到麻痹攻击，直到打中真正的蘑菇后任务结束。

三ッ头を倒せ！

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成剧情任务最终话	击败三头兽	30分钟	无

第一场景为清理小兵，在这里可以蓄积羁绊值，之后再前往第二场景挑战三头兽。卷物方面，麻痹、混沌、完封无效的绝不能少，因此比良坂秘传书和梦隐れ秘传书是首选推荐。队友方面直接上三个回复型角色吧，主控角色方面想快速完成可以选择丁次；如果想把三头兽的部位都打破，则推荐一些攻击点集中的角色，水月的水遁・豪水腕乱舞攻击时带霸体，因此是十分合适的人选。打法和剧情任务最终章没有多大区别，破坏三个头部获得的额外卷物中，有机会获得守护兽の守り（达人）。



抜け忍大发生

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到4个	击败天雾忍者×20	30分钟	虚脱札

本任务带毒攻击的敌人相当多，全员猛毒无效上阵。本任务的天雾忍者全部带霸体状态，因此主控推荐使用水月、丁次、宁次等拥有带霸体状态忍术的角色，队员主要以回复型角色为主。头三个场景只需拿下带霸体的天雾忍者就可以直接去下个传送点，途中的毒虫无视即可；第四个场景有天狼中忍驻守，同样无需理会，只要天雾忍者击败数目达到20即可完成任务。

シボルダケの栖

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到4个	保护公主	30分钟	大疾走札

又是护送公主。本任务的小兵攻击力很高，幸好没有任何一个是带霸体状态的，因此一路上还算轻松，注意不要漏人即可。

手里剑千番胜负！

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到4个	保护货车	10分钟	三方クナイ

手里剑百番胜负的强化版任务，由于如今我们有不少强力角色和卷物，有时候完全不需要用飞行忍具，比如大和○○○△的终结技可以直接远距离范围攻击，卷物方面以攻击增强为主，之后基本来几个秒几个，因此全程几乎没有难度，两个场景后完成任务。

神隐しの秘密

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到4个	找出盗贼并打倒敌人	30分钟	三方手里剑

流程和“神隐しの谜”基本一样。先打倒两个带霸体的盗贼，然后找出藏在木箱内的盗贼，找错的话继续打两个霸体盗贼，累计找到三次再进行一次小兵战后完成任务。

SS级任务

狼の大きな梦

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到7个	击倒大型梦狼×5	30分钟	大起爆札【爆裂】

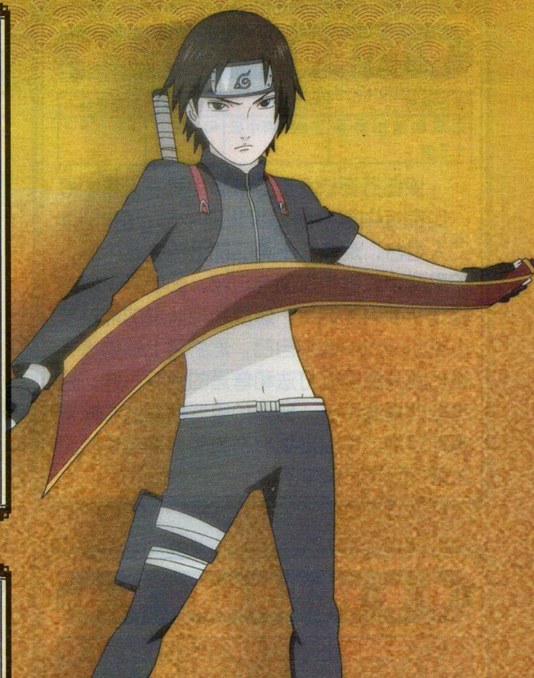
大型梦狼要击败场景内一定数量的梦狼才会出现，另外还要注意场景内的完封陷阱。主控推荐丁次或卡卡西，队友推荐全回复型。大型梦狼的攻击力非常高，一不小心就可能被打掉半血，尽量绕圈和它打游击战。另外这里还可以用一个邪道战术：将大型梦狼引到废木屋，土堆等障碍地形，然后玩家到障碍的对面，这时以自己为目标的大型梦狼只会傻傻地在墙撞，这时只要使用一些不被场景障碍阻隔的范围技能进行攻击，例如使用丁次的超张り手、卡卡西的神威就可以将其活活卡死。此外头四只大型梦狼都可以在第一个场景内遇到，因为不必急着前往第二场景。



黄泉への片道切符

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到7个	击败黄泉土	30分钟	崩クナイ

一出来就直接BOSS战，途中任何一名队员无法行动都会宣告任务失败，因此队友构成还是那小樱、野井、香磷这三名回复型角色，当然也可以用雏田代替。场景内有大量混沌陷阱，全队战前请做好混沌无效的措施。土偶小兵的攻击力十分高，推荐优先清理，黄泉土第一形态基本不怎么移动，集中攻击背后让其气绝，然后再施展羁绊攻击；第二形态同样先清除小兵，不然被合击会十分危险。土偶鬼兵化黄泉土的打法与过去一样，只是现在攻击力变得更高，因此要适时回避。



铃の音を探して

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到7个	收集铃铛×10个	30分钟	无

完成该任务后香磷会学得神乐心眼，此忍术相当实用，推荐提前挑战。这里我们要打破场景内的箱子，收集随机藏有的10个铃铛。清除场景内的所有敌人就可以前往下一个场景，第三场景过后再回到第一场景重复循环，但其中天狼中忍不会再出现。路上的梦忍攻击力都十分高，就算用丁次硬扛也相当不好受，而且他们还会频繁使出麻痹和完封攻击，推荐装备高等级的梦隐れ秘传书或分别装备完封无效の书和マヒ无效の书。第三个场景有天狼中忍驻守，但如今其实还不如带霸体的梦忍棘手，按照过去的战术轻松应对。

巨大毒虫大发生

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到7个	击败毒虫	30分钟	强化手里剑

战前装备猛毒及麻痹无效的卷物，以应付任务中的毒虫和陷阱，流程和“巨大毒虫驱除”基本相同；BOSS依然是巨虫化的大佐，推荐装上高等级的强敌ひきつけの书，可以大幅提升BOSS对自己使用带电冲撞的机会，当然翻转也更容易了。

梦狼を追え

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到7个	防止梦狼进入	30分钟	强化クナイ

防守任务，梦狼进入封印达到10个则宣告失败。主控方面可以选择丁次、大和或宁次，队友至少要有两名回复型角色，否则在第二场景将无法承受两只大型梦狼的连续攻击。第一场景和第二场景分别有普通形态的猿造和兽化后的猿造把关，优先清楚所有梦狼再对付猿造。场上有完封陷阱，避免无法使出忍术一定要做好免疫措施。

天狼の试炼

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到7个	保护木箱不被破坏	30分钟	无

该任务要保护箱子免遭破坏，如果5个木箱全部被破坏则宣告任务失败，这里主控角色只推荐丁次，实在没有其他人能够像他一样可以一击秒杀一大片；第二场景猿造会前来捣乱，这时先清除小兵再考虑猿造。另外最好不要太靠近木箱，避免猿造以自己为目标时攻击到木箱；第三场景自然是兽化猿造，战术和第二场景一样，清除所有小兵并击败兽化猿造后任务完成。





狼杀ムシ地狱

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成天狼の试炼	破坏木箱×10	30分钟	无

整个流程为敌人→开启雷遁壁→破坏木箱。表面是开箱子，其实就是连续BOSS战，因此队友方面依旧三回复阵型，主控推荐丁次、宁次、水月等带霸体招式的角色。第一个出场的BOSS为普通形态的大佐，只要装备毒无效卷物就跟欺负小兵一样简单；之后出现的是普通形态的猿造，打法和过去一样；第三个BOSS为兽化猿造，由于该场景地形比较狭窄，注意不太靠边上的熔岩即可，兽化猿造防御比较高，因此这里玩家要给点耐心；最后是巨虫化的大佐，和剧情任务第十四话一样，将它引到岩浆喷发点附近，之后绕圈等待它被熔岩喷到，再集中攻击其腹部。

狐狸大合战

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
S级任务完成数达到7个	击倒尾兽	30分钟	无

小兵战后会先后对决伪一尾和伪九尾，打法和过去一样。主控角色选择方面，如果想完成得快的可以选择丁次；由于有两头尾兽，破坏部分的卷轴奖励就不要错过了，而水月的水遁·水化の术、以及雏田的守护八卦六十四掌以及重吾的冲动在这里可以大派用场。伪一尾的部分破坏那顺序推荐尾→左手→肚→右手；伪九尾推荐顺序为尾→前腿→后腿。和伪九尾对战时，玩家应多站在伪九尾的左前腿和左右腿处，可以有效回避它的Z冲撞。该任务完成后可以使用最后的隐藏角色——宇智波鼬。

忍具に二度死す

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
SS任务完成数达到4个	击败盗贼（限定攻击忍具）	30分钟	大刚力札

“忍者、忍具に死す”的强化版任务，只能通过忍具给予敌人伤害。我方队员构成推荐一个回复型队友、其他包括主控角色在内的队员均为攻击型。卷轴方面最好装备一个增加忍具上限的卷物，如忍具の书和キズナドライブの书；另外还可以带一本高级的シビレ攻击の书，虽然我们的近身攻击和忍术不能给予伤害，但是异常状态还是依然有效的。关底带霸体的盗贼防御力非常高，除了手里剑外，更推荐用大爆炸札让他“踩地雷”，6～7次就可以解决了。

电击渡河作战

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
SS任务完成数达到4个	保护公主	30分钟	无

流程可参考B级的“水行三日”，皆因完全一样……主控角色使用丁次，再带上两名回复型队友基本没有问题，BOSS战时先解决所有袭击公主的小兵，然后再对付猿造。

地狱からの传言

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
SS任务完成数达到4个	打倒土偶×20	30分钟	无

“地より涌き立つ者”的强化版任务，区别在于要求BOSS战期间需要将土偶鬼人化黄泉土击倒后才能消灭剩余的土偶。这里主控推荐水月或鼬，BOSS战可能比丁次更有效率，尤其装备シビレ攻击の书（达人）后，第一形态的黄泉土几乎任我方随意揉虐。

尾兽狩り

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
除尾兽狩り外所有SS级任务完成	击败尾兽	50分钟	大铁壁札

先打到一堆野犬和一只大型梦狼，之后就开始依次挑战伪一尾、伪二尾和伪九尾。主控角色这里反而不推荐丁次，因为伪一尾攻击和防御都十分高，拼血打有点不划算，而且丁次在这里并没有重吾、水月等角色容易破坏尾兽的部位；而队友方面编入三个回复型队友比较安全。尾兽的作战方式和过去并没太大差别，这里比狐狸大合战多了一个伪二尾，但这里伪二尾是三只尾兽中最弱的一只，因此并没有增加难度。尽可能破坏尾兽更多的部位，拿更多强力的卷物吧。



SSS级任务

箱の中

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SS级任务达到9个	找到公主	分钟	无

A级任务“箱入り姬”的强化版，穿越所有陷阱障碍，然后从箱子中找出公主，之后就可以完成任务。重点还是第二场景：先清理小兵，待游戏提示开启机关时将没亮的开关开启，之后再将进来时已经启动的开关关闭即可去下个场景，如果方法错误将会一直徘徊在第一、二场景之间。另外第三场景部分木桥有间隙，需要用×闪避过对面。怎么说都是SSS级任务，小兵的攻击力和防御力都高出了许多，因此注意回复体力。

中忍达の复誉

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SS级任务达到9个	击倒所有中忍	20分钟	无

“中忍达の果たし状”的强化版任务，流程完全一样，BOSS顺序为天狼中忍×2→天雾中忍×2→比良坂中忍×1→强化版天狼中忍×1。主要问题还是落在天雾中忍2人组上，尽量先集中攻击一个，因为如果两个天雾体力同时降至50%，其发怒后的高频率攻击会相当麻烦；最后的强化版天狼中忍攻击力比较高，不要单纯地去拼血。主控推荐用鼬，队友两个回复型角色+丁次即可。丁次的肉弹针战车和月读配合可以让对手在强制硬直下受到肉弹针战车的攻击，这时鼬再使出天照，可以进一步使对手硬直。

黄泉路返り

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SS级任务达到9个	阻止敌人进入	30分钟	秘藏回复札

“比良坂道反”的强化版任务，相比下在第二场景内驻守的比良坂中忍其血防更高，依然先清理所有小兵再击倒比良坂中忍。主控人选还是丁次，另外队友方面可以加入大和、鼬，这两名角色的辅助攻击判定都相当好，能够有效地阻止地方前进。



续·砂漠の七日间

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SS级任务达到9个	保护货车	30分钟	超起爆札

保护货车这种粗重功夫还是交给丁次吧，再配备两个回复型忍者，最后一名队友推荐大和。流程与"砂漠の七日"间类似，一边保护货车一边清除场景内所有敌人即可完成任务。头三个场景只有土偶、第四个场景地方有黄泉土助阵，因此卷物方面要做好混沌和柔软的免疫措施。

紧急！器回收

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SS级达到9个	收集一乐拉面×10	无	无

该任务要重复在数个场景内一边清理敌人、一边收集一乐拉面（白色碗），一乐拉面会随机出现在木箱和敌人身上。推荐装备お宝探しの书（极），这样敌人被击倒时就会必定掉落物品，从而提高拉面的出现率。某场景有黄泉土驻守，避免浪费时间，推荐直接往下个传送点刷拉面。

狼の大移动

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SS级达到9个	维持羁绊值100%至任务时间结束	10分钟	无

"渡"的强化版任务，第一场景有猿造驻守，如果有忍者逃到封印区域会减少羁绊值，先解决猿造再慢慢解决小兵。第二场景BOSS为兽化是猿造，一出来就会针雨，相当烦人。先利用周围的梦狼蓄满羁绊值再集中攻击BOSS吧，羁绊值100%下击倒BOSS完成任务。

象转の术

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SSS级达到4个	击败宇智波鼬	30分钟	无

"万花镜写轮眼"的强化任务，在第一个场景可以利用土偶来蓄积羁绊值。到第二场景就要开始鼬的BOSS战了，鼬的血防相当高，要做好长期战的准备。卷物装备麻痹无效可以避免它连续手里剑的麻痹效果。主控角色推荐用鼬以其人之道还治其人之身，重复用月读可以彻底限制他的行动，虽然效率是低了一点，但胜在安全。

猛毒の式典

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SSS级达到4个	击倒所有敌人	30分钟	超生命札

该任务任何一名队员无法行动都会宣告失败。场景包含大量猛毒陷阱以及天雾忍者，但只要装备毒无效的卷物就可以轻松解决。BOSS为普通形态的大佐，由于玩家已经毒免疫了，随便都可以解决掉，击败大佐后完成任务。

再战！梦隐れ

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SSS级达到4个	击败所有BOSS	30分钟	超人札

"梦隐れの长达"的SSS级强化版，依次击倒土偶鬼化黄泉土→兽化猿造+兽化流华两父女→巨虫化大佐即可完成任务。打法和过去完全没有差异，注意做好猛毒、完封、柔软的无效准备即可。这里主控推荐用鼬，尤其第二场景对决两个BOSS时可以用月读逐一击杀。

岩窟

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成SSS级达到6个	击败伪二尾	30分钟	灾厄札

"溶岩窟の猫又"的强化版任务，伪二尾攻击方式和以往并无差别，但是攻击力非常可怕，一个扫尾就是半血，两次就只有等待复活了。我方主控角色可以是丁次、水月、重吾、鼬等，如果用丁次等上前拼血的话一定要小心；队友依旧三名回复型角色。另外不妨给回复型角色装备大刚力札和大铁壁札，支援玩家时攻防的提高会十分明显。

大进击！

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成象转の术	阻止敌人进入并击败BOSS	30分钟	疾走札、钝足札

这可能是全任务中难度最高的一个，9个土偶鬼进入封印区域即宣告失败，第四场景是难点之一，一出来鼬就挡在玩家的前面，同时土偶数量非常多，这里推荐用丁次作为主控同时清除，队友方面少不了大和。幸好第三场景鼬的血量比较少，10次左右的超张り手即可解决，之后就专心阻止土偶吧。当然最难的还是在最后，这里不但要对付血量和攻击力都更上一层的鼬，同时还要对付不断前往封印区的土偶，推荐一边围着鼬绕圈，同时解决走位的土偶，等土偶不再出现之后再集中对付鼬。另外由于鼬的苦无带麻木效果、他的瞳术更具有麻痹特性，因此战前需装备麻痹免疫的卷物。

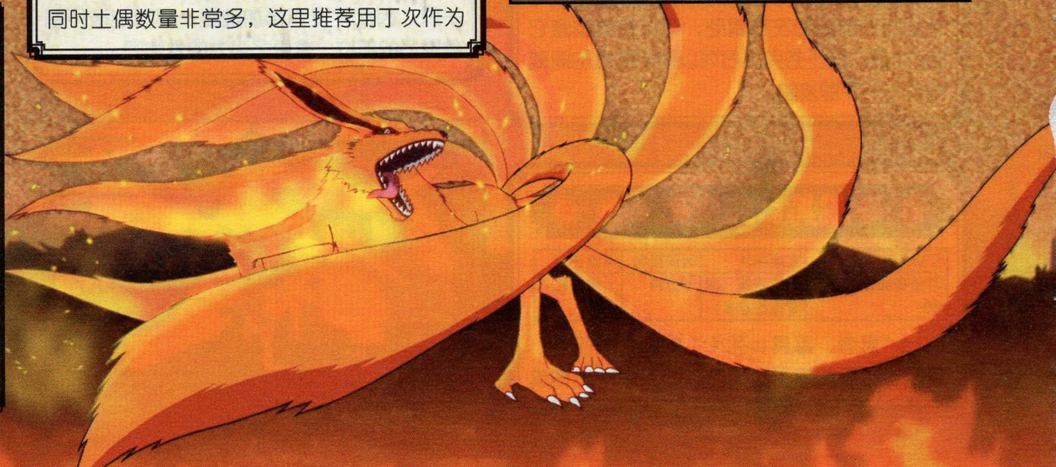


キズナドライブ

开启条件	完成条件	时间限制	忍具开启
完成岩窟	击败所有BOSS	50分钟	无

以游戏标题命名的任务，其难度可想而知。先在第一场景蓄积羁绊值，以保证可以复活，之后就要开始漫长的大型BOSS车轮战；先依次打倒伪一尾、伪二尾后，再进入清理一批小兵的环节；最后依次击败伪九尾和三头兽即可完成。战术和以前没有区别，只是全部BOSS的攻击力都暴涨罢了，因此要掌握四只大型BOSS的所有规律。主控角色推荐使用鼬，使用大火球之术从远处不断打击，大概5～6次BOSS必定倒地，这时可以集中攻击或者救队友。完成该任务之后有机会获得免疫大部分异常状态的守护兽の守り（极）。







ぼくのなつやすみ2 ポータブル ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！

自由度极高的AVG！带领玩家们体验1975年日本伊豆地区的孩童的暑假生活。钓鱼、捕虫、海泳、虫相扑……还有在大沉船、神秘洞窟中意想不到的大冒险！角色之间的互动剧情也十分丰富，感人故事接踵而至，NPC们也不再是机械重复着对白的辅助角色，而是与玩家一同编织夏日回忆的重要同伴。向所有游戏爱好者推荐本作，静下心来好好品味，它一定能慰藉你的心灵。

文 白菜

AVG

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密

ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!

SCEJ	2010年6月24日	日版	1人
4980日元	对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

操作方式

按键	作用
↑	无作用
↓	180度转身／停下自行车
←	向左转身
→	向右转身
滑杆	走／跑动
○	对话／挥动虫网／调查／使用／关闭语音
×	跑动／游泳／骑自行车／开启语音
□	开启主菜单／下自行车
△	钓鱼／涂砂糖水
L	开启绘图日记／开启昆虫采集套
R	装备／卸下虫网
SELECT	开启说明画面

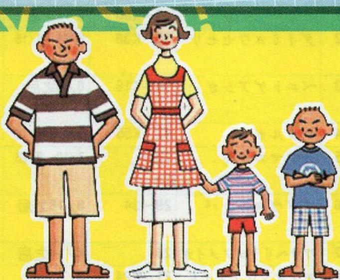
活动时间表

时间	内容
6：30	广播体操（前一日23：00还没睡觉将无法参加）
7：00	早饭
8：30～11：55	早晨自由行动时间
12：00～15：55	中午自由行动时间
16：00～17：55	傍晚自由行动时间
18：00	晚饭
19：00～22：55	夜晚自由行动时间
23：00	睡觉

说明

1.姑姑的房间桌上有小闹钟，应该第一时间拿到，这样就可以随时看时间了。

2.每切换一个场景消耗5分钟。选项里可以改动时间经过速度，慢速为3分钟，快速为7分钟。下水一次消耗时间为半小时。早晨、中午与傍晚的区别还可以以阳光强度来判断。



3.夜晚选择绘图日记中的台灯就可以直接睡觉，即便无法在23：00前回到旅馆也无妨。

猜谜指南



谜题 第一问
内容 寻找藏在公园的宝物
期限 3日～4日傍晚

攻略 放置的场所随机。绪子的ビーズ的放置场所分别是饮水池区域中间里面的树根处、水泥管里面、大轮胎内侧以及回转球笼前面的空地处。佳子的おはじき的放置场所分别是跷跷板的支点处与秋千处。两者都可以取得。

谜题 第二问
内容 抓蝴蝶
期限 6日～7日傍晚

攻略 谜题开始之后抓住的蝴蝶才纳入计算范围。白色的蝴蝶算绪子的，黄色的蝴蝶算佳子的。如果数量一样多就是平手，不过不会获得奖品。

谜题 第三问
内容 寻找藏在公园里的恐龙瓶盖
期限 9日～10日傍晚

攻略 七个瓶盖中有两个是两人的宝物，只要找到这两个就算完成谜题。不过还是放出全瓶盖位置吧。七个瓶盖分别在滑梯下方、消防栓下方、水泥管旁边最大的石柱下方、最低的单杠下方、沙地中央、秋千左侧靠里面的位置以及小光平时待的位置靠左下一点的草地上。

谜题 第四问
内容 钓鱼
期限 12日～13日傍晚

攻略 钓到两人要求的鱼就可以。绪子要求的ホウボウ要在沉船区域的浮板上，用海钓杆选择"投げ"钓到（没有完成沉船任务可以在防波堤上低几率钓到）。而佳子要求的ハリセンボン要在海之屋的木台上选择海钓竿的"投げ"和"イソメ"才能钓到。

谜题 第五问
内容 计算瓢虫的星星数量
期限 15日～16日傍晚

攻略 星星总数量接近50算绪子胜，接近150算佳子胜。瓢虫在公园的草丛中可以大量捕捉，アカホシ=2、フタホシ=2、ヨツボシ=4、ナナホシ=7、シロトホシ=10、ウスキホシ=12、ニジュウヤホシ=28。精确计算使得总数为100的话可以成为平手，不过得不到奖励物品。

谜题 第七问
内容 借物竞走
期限 21日～22日傍晚

攻略 要借的物品提示是随机出现的，主要有以下几种："オオカミの本"→小光的房间中的图书；"泡の出る水色のもの"→西蒙房间中的石碱；"誰かの足迹"→旅馆入口处的某双鞋子的鞋垫；"クシャミの出る粉"→靖子家厨房的胡椒粉；"空を描けるもの"→诊所老爷爷台上的圆珠笔。

谜题 第六问
内容 捉迷藏
期限 捉迷藏

攻略 绪子躲藏在海岸上破旧游艇的后面，佳子躲藏在旅馆2楼澡堂附近出口往奥泽方向走的木栅栏后面。先被找到的一方获胜。

昆虫图鉴

号码	名称	大小(mm)	捕捉时期	捕捉时间	捕捉地点	捕捉方式
001	カラスアゲハ	80～K110	8/15之后	白天	前往烧炭小屋途中有盖子的区域	捕虫网
002	オナガアゲハ	90～K110	8/9之后	白天	奥泽走过电线杆桥后的区域上方从树木间进入的花田	捕虫网
003	ジャコウアゲハ	100～K120	8/9之后	白天	奥泽走过电线杆桥后的区域上方从树木间进入的花田	捕虫网
004	アゲハチョウ	68～K90	8/2之后	早上	旅馆前、阿洋的家组合火箭的区域	捕虫网
005	キアゲハ	87～K90	8/15之后	早上	前往烧炭小屋途中刚过桥的区域	捕虫网
006	ホソオチョウ	29～K32	8/15之后	白天	走过电线杆桥后的区域上方从树木间进入的花田	捕虫网
007	ナガサキアゲハ	110～K140	8/2之后	傍晚	旅馆与海之屋的连接通道下方	捕虫网
008	オナシアゲハ	40～K50	8/2之后	早上	靖子房间前	捕虫网
009	ミヤマカラスアゲハ	98～K127	8/23之后	早上	富天山、狼的坟墓	捕虫网
010	モンキアゲハ	129～K131	8/15之后	早上～傍晚	前往烧炭小屋途中有盖子的区域	捕虫网
011	アオスジアゲハ	50～K60	8/3之后	早上	公园有红色旋转器具的区域	捕虫网
012	ミカドアゲハ	60～K80	8/4之后	早上	后山山顶	捕虫网
013	ウスバキチョウ	50～53	8/23之后	白天	富天山山顶	捕虫网
014	ウスバシロチョウ	50～K70	8/2之后	早上、傍晚	牵牛花前、阿洋的家门前与组合火箭的区域	捕虫网
015	ツマベニチョウ	90～K110	8/2之后	早上	旅馆往地藏方向走的海边	捕虫网
016	スジボソヤマキチョウ	60～K70	8/12之后	早上～白天	奥泽门前（只在会积水的日子和时间带出现）	捕虫网
017	エゾシロチョウ	41～K45	8/3之后	早上	公园的单杠区域	捕虫网
018	モンシロチョウ	46～K50	8/2之后	早上	旅馆门前停放自行车的区域	捕虫网
019	スジグロシロチョウ	53～K60	8/9之后	白天	奥泽走过电线杆桥后的区域上方从树木间进入的花田	捕虫网
020	モンキチョウ	43～K50	8/2之后	早上	旅馆周围	捕虫网
021	ミヤマモンキチョウ	46～48	8/23～8/26	早上	富天山山顶、往山顶上的山路	捕虫网
022	クモマツマキチョウ	36～K46	8/15之后	早上～白天	往烧炭小屋途中的山顶	捕虫网
023	クロコノマチョウ	70～K90	8/2～8/24	白天	后山、奥泽有像树的区域	捕虫网
024	クロヒカゲ	48～K66	8/2之后	早上～傍晚	诊所后面三岔路、K在狼的坟墓处	捕虫网
025	クモマベニヒカゲ	24～K28	8/9之后	白天	奥泽潭蜂巢区域、富天山山顶前的原野	捕虫网
026	ヒメジャノメ	45～K50	8/2之后	早上	靖子家前	捕虫网
027	コノハチョウ	70～K100	8/2～8/6	白天	秘密的沙滩	捕虫网
028	オオムラサキ	110～K120	8/2之后	傍晚	稻田	捕虫网
029	アカボシゴマダラ	47～K50	8/2之后	白天	防波堤、秘密的沙滩	捕虫网
030	コムラサキ	60～K70	8/2～8/18	白天	地藏前	捕虫网
031	スミナガシ	51～56	8/9之后	白天	奥泽潭蜂巢区域	捕虫网
032	メスアカムラサキ	K45	8/1	夜晚	海之屋工棚前	捕虫网
033	シータテハ	55～K60	8/9之后	白天	奥泽用看板搭桥的区域	捕虫网
034	クジャクチョウ	55～K65	8/15之后	早上～傍晚	前往烧炭小屋途中有蜂巢的区域（从顶上跳下来的地方）	捕虫网
035	ルリタテハ	55～K65	8/11之后	傍晚	公园阶梯下	捕虫网
036	キベリタテハ	50～K55	8/2之后	白天	后山洞窟前、后山山顶	捕虫网
037	ヒメアカタテハ	51～K60	8/1	夜晚	牵牛花前	捕虫网
038	キタテハ	47～51	8/20～8/25	傍晚	阿洋的家走廊前	捕虫网
039	アカタテハ	58～K67	8/11～8/26	傍晚	公园有红色旋转器具的区域	捕虫网
040	ジャノメチョウ	55～K65	8/15之后	早上～傍晚	烧炭小屋有甲虫树的区域	捕虫网
041	サトキマダラヒカゲ	58～K67	8/9之后	白天	阿洋的家门前	捕虫网
042	イシガケチョウ	41～K51	8/9～8/29	白天	奥泽湖上架桥之处往左的区域、火箭坠落区域	捕虫网
043	オオイチモンジ	106～K120	8/9～8/18	白天	奥泽火箭坠落区域	捕虫网
044	ミドリヒョウモン	64～K70	8/9～8/21	白天	奥泽橡树所在区域旁边的树林、火箭坠落区域	捕虫网
045	テングチョウ	40～K50	8/15之后	早上～傍晚	前往烧炭小屋途中的蜂巢与山顶	捕虫网
046	オオゴマダラ	133～K140	8/6之后	傍晚	秘密的沙滩洞窟前	捕虫网
047	アサギマダラ	93～K110	8/12之后	白天	奥泽门前	
048	ウラギンシジミ	39～K45	8/2之后	白天	秘密基地前	捕虫网
049	キマダラルリツバメ	13～K18	8/4之后	傍晚	阿洋的家与前往烧炭小屋的分岐路、阿洋的家门外	捕虫网
050	スモモシジミ	14～K17	8/2之后	白天	诊所后面	捕虫网
051	ウラクロシジミ	18～K19	8/10～8/19	白天	奥泽前往富天山的门前、有蜂巢的区域	捕虫网
052	オオミドリシジミ	19～K23	8/2～8/19	白天	高架旁的电线杆、奥泽有橡树的区域	捕虫网
053	メスアカミドリシジミ	21～K24	8/2之后	白天	后山	捕虫网
054	キリシマミドリシジミ	18～K24	8/9之后	白天	奥泽架设电线杆桥的区域	捕虫网
055	アイノミドリシジミ	36～K45	8/3～8/16	早上	公园有红色旋转器具的区域	捕虫网
056	ベニシジミ	30～K34	8/2之后	傍晚	停船场	捕虫网
057	ルーミスシジミ	26	8/23之后	傍晚	奥泽、火箭坠落的区域	捕虫网
058	ヒメシジミ	13～K17	8/2之后	傍晚	阿洋的家门前	捕虫网
059	ジョウザンシジミ	10～K16	8/10之后	白天	奥泽用看板架桥的区域	捕虫网
060	ゴイシシジミ	24～K25	8/2之后	白天	诊所后面有甲虫的树附近、狼的坟墓	捕虫网
061	アオバセセリ	40～K60	8/9之后	早上～傍晚	奥泽门前、奥泽潭蜂巢处	捕虫网
062	ダイミョウセセリ	30～K38	8/11～8/16	白天～傍晚	公园沙地、回转器具、跷跷板处、K在秋千处	捕虫网
063	ベニトゲアシガ	14～K18	8/6之后	白天	阿洋的家走廊前、轻型货车区域	捕虫网
064	ホタルガ	42～K55	8/2～8/10	白天	诊所前、诊所后面	捕虫网
065	サツマニシキ	73	8/13～8/26	傍晚	狼的坟墓、通向富天山山顶的通路	捕虫网
066	ブドウスカシバ	29～34	8/18之后	早上	前往烧炭小屋途中有盖子的区域	捕虫网
067	ワタヘリクロノメイガ	23	8/14之后	白天	稻田	捕虫网
068	モンキシロノメイガ	21～K24	8/2之后	傍晚	稻田前、墓地前三岔路	捕虫网
069	イボタガ	89～K115	8/2～8/9	夜晚	海之屋的后山路、澡堂处	捕虫网
070	シンジュサン	111～K140	8/11～8/24	夜晚	公园水泥管区域、轮胎区域	捕虫网
071	オオミズアオ	80～K120	8/11之后	夜晚	废屋前	捕虫网
072	オオスカシバ	50～K70	8/2～8/10	白天	后山山顶	捕虫网

号码	名称	大小(mm)	捕捉时期	捕捉时间	捕捉地点	捕捉方式
073	ベニスズメ	63～K75	8/15之后	傍晚	通向烧炭小屋途中的山顶、K在盖板区域	捕虫网
074	メンガタスズメ	74～K110	8/1之后	夜晚	海之屋周边、公园入口前	捕虫网
075	ウンモンスズメ	65～K80	8/5之后	夜晚	公园水泥管区域	捕虫网
076	セスジスズメ	53～K70	8/1～8/4之后	夜晚	海之屋大门前、澡堂后面	捕虫网
077	アゲハモドキ	53～K60	8/3之后	傍晚	阿洋的家、通向海的道路上	捕虫网
078	ギンモンカギバ	28～K40	8/4～8/15	傍晚	后山洞窟前、海之屋后面橡树区域	捕虫网
079	ホシシャク	38～K49	8/2～8/11	白天、夜晚	旅馆大门前、自行车区域、旅馆旁边通向海的阶梯区域	捕虫网
080	マルモンシロナミシャク	31～K37	8/9之后	早上～白天	奥泽森林	捕虫网
081	ナミガタシロナミシャク	33～K40	8/6之后	夜晚	停船场、通向公园的阶梯前	捕虫网
082	ウコンエダシャク	26～29	8/11～8/15	白天	奥泽、山葵地旁的蜂巢区域	捕虫网
083	ムラサキシャチホコ	50～K55	8/9之后	白天	奥泽火箭坠落区域	捕虫网
084	ヒトリガ	53～K60	8/5	夜晚	海岸左边	捕虫网
085	アメリカシロヒトリ	27～K32	8/2之后	夜晚	靖子的房间前	捕虫网
086	ゴマダラベニコケガ	30	8/29之后	夜晚	旅馆与海之屋的连接通道下方	捕虫网
087	ヨツボシホソバ	47～K48	8/5之后	夜晚	海岸左边、靖子的房间前	捕虫网
088	カノコガ	30～K37	8/9～8/12	白天	奥泽门前	捕虫网
089	アケビコノハ	85～K100	8/5～8/29	夜晚	公园单杠区域、滑梯阶梯下方区域	捕虫网
090	ベニシタバ	66～K78	8/2之后	夜晚	靖子的房间前	捕虫网
091	ハグルマトモエ	60～K66	8/2～8/9	夜晚	靖子的家前	捕虫网
092	ベニトガリアツバ	28～K31	8/3～8/27	夜晚	防波堤先端	捕虫网
093	ギンボシリンガ	22～K27	8/1之后	夜晚	海之屋周边	捕虫网
094	ミヤマクワガタ	62～K72	8/9之后	早上～傍晚	奥泽甲虫树	调查树木
095	オオクワガタ	41～K76、K80	8/11之后	早上～傍晚	奥泽甲虫树、富天山甲虫树（K76在富天山，K80是阿刚的グレートオオキング）	调查树木
096	ヒラタクワガタ	67～K72	8/10之后	早上～傍晚	奥泽甲虫树	调查树木
097	コクワガタ	28～K53	8/2之后	早上～傍晚	海之屋后甲虫树	调查树木
098	ノコギリクワガタ	41～K74	8/1之后	早上～夜晚	海之屋甲虫树、K在诊所后面的橡树上（夜晚在海之屋甲虫树上也能捕捉到）	调查树木
099	アカアシクワガタ	39～K58	8/7之后	早上～傍晚	海之屋后面甲虫树	调查树木
100	オニクワガタ	20～K26	8/2之后	早上～傍晚	海之屋后面、诊所后面的甲虫树	调查树木
101	カブトムシ	38～K54	8/15之后	早上～傍晚	烧炭小屋甲虫树	调查树木
102	オオクワガタ♀	39～K41	8/11之后	早上～傍晚	奥泽甲虫树	捕虫网
103	カブトムシ♀	27～K40	8/15之后	早上～傍晚	烧炭小屋甲虫树	调查树木
104	キンオニクワガタ	25～K40	8/5之后	早上～夜晚	海之屋甲虫树	调查树木
105	ネブトクワガタ	18～K32	8/3之后	早上～傍晚	秘密基地	虫交换
106	フジミヤマクワガタ	55～K72	8/18之后	早上～傍晚	秘密基地	虫交换
107	オオトラフコガネ	13～K16	8/23	白天	通向富天山山顶的道路、富天山山顶、光之农场	捕虫网
108	マメコガネ	9～K15	8/11之后	早上	海之屋甲虫树区域、K在牵牛花区域	捕虫网
109	ヒゲコガネ	32～K40	8/3～8/20	傍晚、夜晚	光之农场	捕虫网
110	オオコフキコガネ	25～K32	8/2～8/9	夜晚	防波堤先端的路灯下	捕虫网
111	ダイコクコガネ	22～K32	8/12之后	早上	狼的坟墓	捕虫网
112	カメノコテントウ	11～K13	8/21～8/26	早上	阿洋的家走廊前	捕虫网
113	ニジュウヤホシテントウ	6～K7	8/2之后	早上	公园秋千旁的阶梯下	捕虫网
114	シロトホシテントウ	K7	8/15之后	白天	公园轮胎区域	捕虫网
115	ウスキホシテントウ	4～K6	8/2	早上	公园小光占卜的地方	捕虫网
116	キイロテントウ	K6	8/23之后	傍晚	靖子的房间前	捕虫网
117	ダンダラテントウ	K7	8/24之后	白天	奥泽、用看板架桥的区域	捕虫网
118	ナナホシテントウ	K10	8/3之后	早上	公园单杠区域	捕虫网
119	フタホシテントウ	18～K21	8/3之后	白天	公园沙地区域	捕虫网
120	ハラグロオオテントウ	12	8/24之后	白天	奥泽走过电线杆桥后的区域上方从树木间进入的花田	捕虫网
121	ヨツボシテントウ	4～K6	8/8之后	早上	公园滑梯	捕虫网
122	アカホシテントウ	7～K8	8/3之后	早上	公园水泥管区域	捕虫网
123	ヤマトタマムシ	38	8/15之后	早上～傍晚	通向烧炭小屋途中蜂巢区域	捕虫网
124	シラホシナガタマムシ	10～K14	8/2～8/28	早上、夜晚	光之农场	捕虫网

号码	名称	大小(mm)	捕捉时期	捕捉时间	捕捉地点	捕捉方式
125	ウバタマムシ	25～K40	8/3之后	傍晚	光之农场	捕虫网
126	ヤマイモハムシ	K7	8/2之后	白天	秘密的沙滩	捕虫网
127	ジンガサハムシ	8～K10	8/3之后	傍晚	阿洋的家轻型货车区域	捕虫网
128	フタホシオオノミハムシ	8～K10	8/11之后	白天～傍晚	澡堂后面有甲虫树的区域	捕虫网
129	マルガタゴミムシ	8～K10	8/7～8/25	傍晚	诊所后面橡树蜂巢区域	捕虫网
130	オオキベリアオゴミムシ	20～K22	8/2～8/16	傍晚	阿洋的家通向海边的路上、阿洋的家海边的阶梯	捕虫网
131	アオゴミムシ	14～K15	8/4之后	夜晚	诊所前	捕虫网
132	ヨツボシゴミムシ	11～K13	8/15之后	傍晚	通向烧炭小屋途中有盖板的区域	捕虫网
133	オオヒョウタンゴミムシ	28～K38	8/10～8/28	傍晚	奥泽火箭坠落区域	捕虫网
134	アオヘリホソゴミムシ	9～K11	8/2～8/29	傍晚、夜晚	公园滑梯的阶梯旁、回转器具	捕虫网
135	ミイデラゴミムシ	12～15	8/3～8/26	傍晚	光之农场、富天山山顶	捕虫网
136	アシナガオニゾウムシ	10～K13	8/21之后	早上	阿洋的家轻型货车区域	捕虫网
137	オオゾウムシ	11～K22	8/3～8/16	早上	公园公园滑梯的阶梯旁、K在单杠区域	捕虫网
138	トホシオサゾウムシ	6～K9	8/9之后	白天	奥泽走过电线杆桥后的区域上方从树木间进入的花田	捕虫网
139	シロヒゲナガゾウムシ	10～K12	8/11～8/24	白天	奥泽橡树、橡树里面的森林	捕虫网
140	ヘイケボタル	8～K10	8/1之后	夜晚	诊所前	捕虫网
141	オオカマキリ	66～78	8/23之后	白天	富天山有橡树的区域及通往山顶的道路	捕虫网
142	コカマキリ	40～K60	8/15之后	白天	通向烧炭小屋途中蜂巢区域、盖板、山顶	捕虫网
143	クロイトトンボ	16～K21	8/17之后	白天	烧炭小屋周边区域	捕虫网
144	キイトトンボ	41～K45	8/2～8/9	早上	诊所前	捕虫网
145	モノサシトンボ	36～K50	8/11	早上	澡堂旁边	捕虫网
146	カワトンボ	33～K43	8/1～8/9	白天、夜晚	高架下河边、诊所入口前、K在奥泽区域	捕虫网
147	オニヤンマ	53～K65	8/2～8/4	早上	废墟前、秘密基地前、奥泽看板架桥区域	捕虫网
148	シオカラトンボ	40～K43	8/2～8/6	白天	沙滩、渔船上、工棚	捕虫网
149	チョウトンボ	31～K40	8/2～8/20	早上～傍晚	后山洞窟前、K在奥泽吊桥前	捕虫网
150	コシアキトンボ	37～K40	8/15之后	早上	稻田	捕虫网
151	ベッコウトンボ	30～K34	8/9之后	早上～傍晚	奥泽架在湖上的桥前	捕虫网
152	アキアカネ	30～36	8/11～8/15	白天～傍晚	公园	捕虫网
153	トノサマバッタ	38～K40	8/3之后	白天	公园沙地、后山洞窟前、稻田前	捕虫网
154	クツワムシ	51～K55	8/26之后	早上	阿洋的家轻型货车区域、走廊前	捕虫网
155	クサキリ	43～K50	8/11之后	早上～傍晚	光之农场	捕虫网
156	ハヤシノウマオイ	26～K40	8/9之后	早上～傍晚	奥泽橡树区域到火箭坠落区域之间	捕虫网
157	キリギリス	37～K45	8/3～8/19	早上	公园水泥管区域、单杠区域、奥泽水车区域	捕虫网
158	エンマコオロギ	29～K30	8/15～8/18	早上	墓地、烧炭小屋	捕虫网
159	クサヒバリ	6～K8	8/11～8/19	傍晚	公园有红色旋转器具的区域、光之农场	捕虫网
160	スズムシ	15～K18	8/11之后	傍晚	公园有红色旋转器具的区域	捕虫网
161	マツムシ	24～K25	8/2之后	傍晚	稻田、公园跷跷板、K在木桥前的平地区域（通向烧炭小屋途中）	捕虫网

号码	名称	大小(mm)	捕捉时期	捕捉时间	捕捉地点	捕捉方式
162	ショウリョウバッタ	47～K50	8/2～8/26	早上、傍晚	海之屋大门前、看板桥、通往富天山山顶上的道路	捕虫网
163	ヒシバッタ	9～K11	8/1之后	夜晚	牵牛花前	捕虫网
164	オンブバッタ	26～30	8/2之后	白天	墓地	捕虫网
165	カワラバッタ	27～K30	8/2之后	白天	秘密的沙滩洞窟出口前	捕虫网
166	コバネイナゴ	28～34	8/11之后	早上	阿洋的家轻型货车区域	捕虫网
167	ケラ	30～40	8/12～8/27	早上	狼的坟墓、富天山入口	捕虫网
168	エダナナフシ	79～K104	8/9～8/10	白天	奥泽火箭坠落区域	捕虫网
169	トビナナフシ	48～K60	8/15之后	早上～傍晚	通向烧炭小屋途中蜂巢区域	捕虫网
170	アカスジキンカメムシ	18～K26	8/2～8/10	早上～傍晚	犬坊身后的草丛	捕虫网
171	オオキンカメムシ	23～25	8/23～8/24	早上、傍晚	富天山山顶、光之农场	捕虫网
172	ニシキキンカメムシ	17	8/22之后	早上	通向烧炭小屋途中的山顶	捕虫网
173	アオクサカメムシ	12～K18	8/11～8/25	傍晚～夜晚	公园轮胎、水泥管、跷跷板区域	捕虫网
174	ニイニイゼミ	22～K26	8/2～8/9	白天～夜晚	公园入口前、奥泽电线杆桥区域	捕虫网
175	アブラゼミ	36～K40	8/2～8/6	白天～夜晚	高速路后电线杆附近、公园入口前、K在奥泽区域	捕虫网
176	エゾゼミ	40～K45	8/2～8/9	傍晚	墓地、奥泽秘密的花园	捕虫网
177	ヒグラシ	35～K39	8/2之后	白天	海之屋后橡树	捕虫网
178	ミンミンゼミ	37～K39	8/9之后	白天	奥泽山葵地、蜂巢区域	捕虫网
179	ツクツクボウシ	28～K33	8/11之后	早上～白天	奥泽（秘密花园、橡树到火箭坠落区域）	捕虫网
180	クマゼミ	46～K72	8/3～8/9	白天	高速路后电线杆附近、K在奥泽区域	捕虫网
181	セミの抜け売	36～K40	8/9之后	白天	奥泽橡树区域	捕虫网
182	ツマグロオオヨコバイ	10～K16	8/6之后	傍晚	秘密基地前	捕虫网
183	ヘビトンボ	36～43	8/21～8/24	傍晚	海之屋、工棚	捕虫网
184	ウスバカゲロウ	78～K85	8/11～8/28	早上	诊所后的河流旁（诊所侧）	捕虫网
185	アリジゴク	7～K17	8/4～8/10	傍晚	公园沙地	捕虫网
186	カマキリモドキ	18～K20	8/15之后	早上	烧炭小屋通往水车的栈桥先端	捕虫网
187	ムネアカオオアリ	11～K13	8/15之后	白天	通向烧炭小屋途中蜂巢区域	捕虫网
188	クロヤマアリ	6～K8	8/12之后	白天	奥泽火箭坠落区域	捕虫网
189	クロオオアリ	8～K14	8/2之后	早上	公园小光占卜的地方、滑梯的阶梯旁	捕虫网
190	ハネアリ	6～K8	8/8之后	傍晚	高速路后电线杆附近	捕虫网
191	セイヨウミツバチ	12～K14	8/2之后	早上	靖子的房间前	捕虫网
192	ニホンミツバチ	12～K14	8/11之后	白天	靖子的房间前	捕虫网
193	ハナアブ	14	8/28之后	白天	靖子的房间前	捕虫网
194	マダラガガンボ	58～K90	8/10之后	傍晚	奥泽瀑布上方、K在湖上架桥区域	捕虫网
195	ハサミムシ	18～K24	8/11之后	傍晚	山葵地里	捕虫网
196	ダンゴムシ	18～K21	8/9之后	早上 山葵地里	捕虫网	
197	フナムシ	43～K50	8/5之后	傍晚	防波堤先端	捕虫网
198	オニグモ	30～40	8/12～8/26	傍晚	狼的坟墓、通往富天山山顶的道路	捕虫网
199	ジョロウグモ	50～K89	8/11～8/28	白天	奥泽花园	捕虫网
200	アシダカグモ	76～K100	8/15之后	傍晚	烧炭小屋甲虫树、小屋内	捕虫网
201	ユウレイグモ	30～K56	8/2～8/9	傍晚	墓地下排的正中央、右上角	捕虫网

说明　“大小”一栏的K表示王虫的大小。
游戏中的new标记必须要装备捕虫网，且该虫在网子能够到距离内才会出现。另外也有在森林树木背后或是石缝中看不到标记的情况发生，请多多注意。

钓鱼大全

海水

号码	名称	钓鱼时间	钓鱼地点	方式	使用钓饵种类
001	アオリイカ	傍晚	防波堤、大沉船的浮台上	投げ、ミヤク	イソメ
002	イシダイ	傍晚	大沉船的浮台上、防波堤	浮き	ベニイシガニ、イワガニ
003	ウツボ	傍晚	阿洋家附近的海边阶梯	投げ	アメリカザリガニ
004	オジサン	傍晚	防波堤（港口外侧）、大沉船的浮台上	投げ	イワガニ
005	カワハギ	傍晚	防波堤	投げ	イワガニ
006	キタマクラ	中午	阿洋家附近的海边阶梯	サビキ、ミヤク、浮き	イソメ
007	ゴンズイ	夜晚	防波堤（港口外侧）	投げ	ベニイシガニ
008	シロギス	傍晚	防波堤、停船场、秘密的沙滩	投げ、浮き	イソメ、アメリカザリガニ
009	ソラスズメダイ	中午	作业所前	浮き、ミヤク	イソメ、アメリカザリガニ、ベニイシガニ、イワガニ
010	ニシキベラ	中午	海之屋平台	ミヤク、サビキ、浮き	イソメ
011	ネンブツダイ	中午	海之屋平台	サビキ、浮き	イソメ、アメリカザリガニ、ベニイシガニ、イワガニ
012	ハリセンボン	早上	海之屋有椅子的平台、防波堤（港口外侧）	投げ	ベニイシガニ、イワガニ
013	ホウボウ	傍晚	防波堤（港口外侧）、大沉船的浮台上	投げ	アメリカザリガニ、ベニイシガニ、イワガニ
014	ボラ	傍晚	阿洋家附近的海边阶梯	浮き	イソメ
015	マアジ	中午	海之屋平台	サビキ	－
016	マコガレイ	傍晚、中午	防波堤、秘密的沙滩	投げ	イソメ、アメリカザリガニ、ベニイシガニ
017	マダコ	傍晚	防波堤、大沉船的浮台上	投げ	イワガニ、アメリカザリガニ、ベニイシガニ
018	ミノカサゴ	傍晚	大沉船的浮台上	投げ	アメリカザリガニ、ベニイシガニ
019	メジナ	中午	作业所	浮き、ミヤク	イソメ、アメリカザリガニ、ベニイシガニ、イワガニ
020	メバル	傍晚	阿洋家附近的海边阶梯、大沉船的浮台上	浮き	イソメ

淡水

号码	名称	钓鱼时间	钓鱼地点	方式	使用钓饵种类
021	イワナ	中午	奥泽、山葵地蜜蜂的蜂巢前	毛ばり、ミヤク、浮き	イワガニ、ベニイシガニ
022	ニジマス	中午	水田前的小河、奥泽、水车	浮き	ミミズ、アメリカザリガニ、ベニイシガニ
023	ヤマメ	中午	奥泽、山葵地蜜蜂的蜂巢前	毛ばり、ミヤク、浮き	アメリカザリガニ、ベニイシガニ

说明　大小超过50cm的鱼会成为晚餐桌上的佳肴，但ウツボ除外。
ザリガニ可以揭开下水道的盖子找到，ベニイシガニ和イワガニ可以在海边抓到。



瓶盖收集

号码	名称	散落地点
01	アルケロン	旅馆大门处的箱子里
02	アロサウルス	秘密的沙滩前面的海中小沉船里
03	アンキロザウルス	防波堤先端处前面一点的海底
04	アンモナイト	旅馆的海岸边沉没的小船附近海底
05	イグアナドン	从阿洋家附近跳入海中很快就能看到的一个鱼的巢穴中
06	イクチオザウルス	奥泽的跳跃石头台附近的深水中
07	エラスモザウルス	从秘密的沙滩往左游突然海沟变深的地方；旅馆购入ジェットサイダー
08	オビラプト	旅馆购入的第3瓶ジェットサイダー
09	ケントロザウルス	从阿洋家跳入海中的阶梯附近的海底
10	始祖鸟	靖子的房间1楼的书柜阶梯内侧
11	シャントンゴザウルス	奥泽水车的水底
12	ステゴザウルス	旅馆购入的第1瓶ジェットサイダー
13	スピノザウルス	秘密的沙滩与防波堤之间瀑布下面
14	チラノサウルス	从阿洋的家往旅馆绕另一个方向游泳刚刚切换区域的地方，潜入海岸边的洞窟后到达的瀑布潭中
15	ディノニクス	奥泽过桥处附近的水下有很多木头的地方
16	ディプトロドクス	奥泽过桥处桥的正下方最深的地方
17	トリケラトプス	奥泽的瀑布正下方岩石突起的地方
18	ノドザウルス	码头附近的海底
19	ヒプシロフォドン	洞窟的箱子里
20	プテラノドン	旅馆澡堂的橱柜里
21	ブラキオザウルス	秘密的沙滩区域中靠近防波堤的海底
22	プロトケラトプス	旅馆购入的第2瓶ジェットサイダー
23	ミンミ	海之屋往阿洋家前进的途中海底
24	ムカシトンボ	旅馆3号房的橱柜
25	メガロザウルス	海之屋与海滩中间夹杂着的小河最深处
26	アカントステガ	公园沙地中央（猜谜第三问）
27	アノマロカリス	公园水泥管旁边最大的石柱下方（猜谜第三问）
28	ヴェロキラプトル	外海的3跟柱子往渔网方向前行途中的一块岩石中央的短通路中
29	エダフォザウルス	外海渔网的分割部附近一块岩石的影子下
30	オルトニケイス	外海的渔网下面右侧的贝壳中（第1层）
31	カスモザウルス	大沉船中空气抽掉之后的新区域内
32	ガリミムス	公园秋千左侧靠里面的位置（猜谜第三问）
33	コエロフィシス	外海的3跟柱子往港内前进的方向
34	コリトザウルス	外海的渔网分割部分的贝壳中
35	三叶虫	大沉没船附近的竖洞底部
36	シーラカンス	外海的渔网分割部分的贝壳中（第2层）
37	ディノドンザウルス	公园里小光平时待的位置靠左下一点的草地上（猜谜第三问）
38	ディロフォザウルス	大沉没船甲板中央稍稍靠后的地方
39	トラコドン	外海的渔网左边的贝壳中（第1层）
40	ニッポニテス	外海能看见渔网的左边的角落
41	バガケラトプス	从秘密的沙滩下海往左进入外海区域后来到岸边附近的海底
42	パキケファロザウルス	公园消防栓下方（猜谜第三问）
43	パラサウロロフス	公园滑梯下方（猜谜第三问）
44	プシッタコザウルス	外海能看见渔网的右边的角落往中央走一点的海底
45	フタバスズキリュウ	大沉没船抽掉空气后从船底进入的洞窟的深处
46	ホマロケファレ	大沉没船附近的海底
47	ポラカントゥス	大沉没船上君野调查的部分船尾的船底与海底的缝隙中
48	マイアサウラ	大沉没船旁边的贝壳中（第1层）
49	マメンチザウルス	公园最低的单杠下方（猜谜第三问）
50	モサザウルス	海中两个垂直并排的洞穴深处相连的部分

说明 除了作为一项收集要素以外，主人公每多拥有一个瓶盖，氧气槽就会加长一点。沉船探索任务基本上要求瓶盖至少在10个以上才能平安完成。

贝壳解谜

原型	解谜过程
×○○	×○○（调查右1）→×××（调查中间）→○○○
○○○×	○○○×（调查右1）→○○×○（调查左1）→×××○（调查左2）→○○○○
○×○	○×○（调查中间）→×○×（分别调查两端）→○○○
○××○	○××○（调查左1）→×○×○（调查右1）→×○○×（调查左2）→○×××（调查右2）→○○○○
×○○○	×○○○（调查左1）→○×○○（调查右2）→○○××（调查右1）→○○○○
○○×	○○×（调查左1）→×××（调查中间）→○○○
○×○×	○×○×（调查左1）→×○○×（调查左2）→○×××（调查右2）→○○○○

说明 当调查其中一个贝壳时，那个贝壳与相邻的两个贝壳都会产生开合变化，要开启一个区域所有的贝壳才能拿到目标瓶盖。游戏中所有的排列方式都记载在上表中。×代表闭合状态，○代表开启状态。

沉船攻略

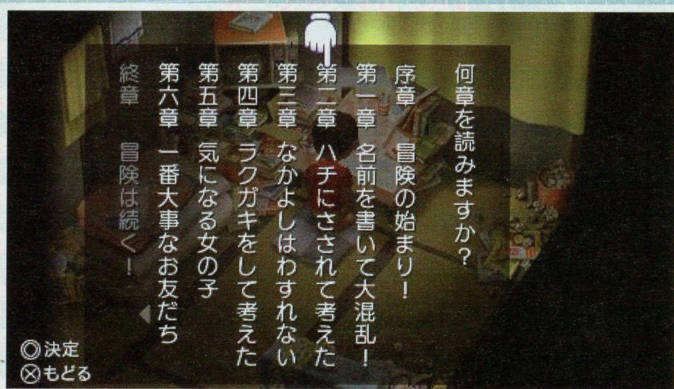
5日在沉船甲板处遇到君野，发生剧情。
↓
从沉船的左侧底部缺口处进入内部。
↓
在船内上层的船头位置拾取钥匙。
↓
将钥匙交给君野，发生剧情，船内充水。
↓
回到岸上，写日记。
↓
再次进入沉船内部，可以去到之前无法去的区域。
↓
在进入新区域部分的船底处找到50日元与瓶盖一枚。
↓
顺着捡到瓶盖的路线前进会通往海底的洞窟，在此又能捡到50日元。
↓
进入洞窟深处底部有瓶盖一枚。
↓
向瓶盖所在地上方前进，在亮光处发生剧情。
↓
堵住洞口的桅杆浮上，在海面上形成落脚地。
↓
12日以后桅杆落脚地处君野将会在那里。



说明 5日即使不去见君野先生，也不会影响后续剧情发展，因此玩家可以优先完成自己想发展的剧情。由于主人公只能记住三个事件，而从下海到船内充水剧情为止正好是三个事件，如果不返回写日记，之后捡到瓶盖的剧情就会把之前的事件给覆盖掉。船内一路上的50日元硬币与瓶盖可以起到路标的作用，另外要活用海底捡到瓶盖后氧气槽最大回复的设定，否则瓶盖过少的话氧气是不够用的。若是先找到钥匙是再与君野第一次对话，那么是无法在当天把钥匙交给他的，必须等第二天才能继续发展剧情。

小说创作

章节名称	解锁条件
ラクガキをして考えた	进行涂鸦
昆虫采集で勘违い!	昆虫全收集
相扑大会で大胜利!	虫相扑击败阿刚的最终秘密兵器
七つの宿题を解いたよ	攻略猜谜姐妹的七个谜题
フタを集めて大失败!	瓶盖全收集
海の底から大发见!	完成沉船剧情
大きな鱼を钓り上げた	钓上50cm以上的鱼并做成晚餐
拾ったカギを渡したよ	将静江留下的钥匙交给靖子
狼に出会って大仰天	将犬坊的锁链解开后追上去发现狼的尸体
ぬいぐるみで勘违い!	每天与美见对话直到有一天被抱住
桥を作った大作战!	在稻田处用斧头砍倒大树做成独木桥
名前をつけて考えた	给小河命名
朝颜からのプレゼント	让牵牛花盛开
水车をまわせ大计画!	将烧炭小屋旁的水车拨动
ハチにさされて考えた	被蜜蜂蛰过
なかよしはわすれない	13日早上在旅馆2楼谈话后被西蒙照相
一番大事なお友だち	触发靖子与阿洋的和好剧情
气になる女の子	触发“秘密的沙滩”剧情后与阿繁对话



美见姐姐的秘密



大家还记得明明是8月，但美见却说错月份的剧情吧。其实美见的季节感一点也不混乱，而是跟随你的PSP内部时间而改变台词与剧情的。例如将PSP内部时间调整至12月25日再去与美见对话，将会得到圣诞礼物——大和战舰的模型！这可以说是非常便利的秘技。另外还有元旦、情人节等等节日，大家可以自行尝试一下。

另外将PSP内部事件调整到21：00以后，也就是游戏设定中女性泡澡的时间，然后在游戏里的男性泡澡时间进入澡堂，就有可能会看到泡澡的美见。这也是本作惟一与女性一起泡澡的方法……



虫相扑攻略

全甲虫收集表

号码	名称	特点	获得方法
094	ミヤマクワガタ	推进强力，序盘的主力。但是对キンオニクワガタ不利	奥泽
095	オオクワガタ	攻守能力属于最高等级，中盘以后的主力，但是对ヒラタクワガタ稍有不利	奥泽、富天山
096	ヒラタクワガタ	序盘非常弱，但是等学会特技“首投げ”后实力会大幅上升	奥泽
097	コクワガタ	序盘的主战力。但是后半经常在大优势下自爆	旅馆后面
098	ノコギリクワガタ	序盘的体力成长值特别高，后半还算能用。对オニクワガタ不利	序盘到处都能抓到
099	アカアシクワガタ	序盘对オニクワガタ专用	旅馆后面
100	オニクワガタ	序盘的“足引き”很好用，“うっちゃり”对ノコギリクワガタ特效	诊所后面
101	カブトムシ	推进能力为最强等级	烧炭小屋
102	オオクワガタ♀	中盘开始登场，不过其他的虫子也随之变强因此不太能作为战力。当它作为对手出现时基本上就赢了	奥泽
103	カブトムシ♀	LV3学会的特技“プリマドンナ”是看点	烧炭小屋
104	キンオニクワガタ	非常强力，体力增长很快，不过要小心面对ヒラタクワガタ与アカアシクワガタ时不利，另外对ミヤマクワガタ和フジミヤマクワガタ有特效	旅馆附近
105	ネブトクワガタ	只有阿繁会拿出来的虫子，实力不值一提，不过要注意早期出现后一定要尽快进行交换否则会无法完成昆虫全收集	虫交换
106	フジミヤマクワガタ	只有阿刚会拿出来的虫子，推进力强过ミヤマクワガタ，但是面对キンオニクワガタ时弱得超乎你的想象	虫交换
141	オオカマキリ	推进力与カブトムシ相当但体力不足	富天山登山路上
142	コカマキリ	推进力与ミヤマクワガタ相当，基本不吃特技“うっちゃり”这一点可以好好利用	后山
特殊	グレートオオキング	基本上是无敌的。只能以等级和车轮战硬拼	无法获得
特殊	アメリカザリガニ	二周目时出现，1对1基本是无敌，惟一的弱点是对战后体力不会回复，车轮战很有效果	无法获得

说明　对战中注意观察对手的虫子，根据有利或不利来选择自己的虫子。总计20胜之前都可以在“弱”等级对战，当20胜后“弱”等级将没有经验增长，凡是只要已经取了名字的虫子都要立刻拉去“强”等级进行对战。10胜以上＝LV2，25胜以上＝LV3，40胜以上＝LV4，60胜以上＝LV5，80胜以上＝LV6。顺利的话，クィーンカブト最短10日内，グレートオオキング最短22日内就可打倒。

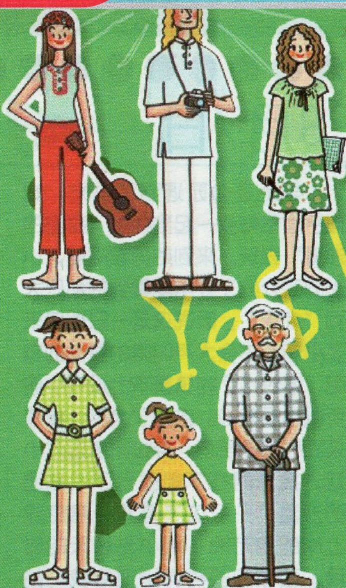
通向“最强”之路

我方可以培养出的最强兵器就是“キンオニクワガタ”。在旅馆附近的橡树上就有，注意要晚上去踢才比较高几率抓到。キンオニクワガタ的力量属于最高等级，而且体力成长也非常迅速，如果能在“强”等级获得100胜左右的战绩的话，基本上可以轻松击倒阿刚的“秘密兵器”。不过它也有明显的弱点，就是防御能力差，脑子不好使，很少用特技，而且对手的特技对它很容易生效。



育成方法

首先捕获一只至少30cm以上的キンオニクワガタ，当然是越大越好。接下来在"弱"等级轻松达成10胜命名之后，立刻开始"强"等级的对战。在20胜之前遇到ヒラタクワガタ与アカアシクワガタ时最好避让一下（当然如果你不拘泥于无败绩那可以无所谓）。当30胜左右的时候，基本上就不用挑选对手了。当"强"等级达到100胜左右的时候，基本上就天下无敌了，惟有二周目出现的アメリカザリガニ可以与其一较高下。



重要事件绘图日记

日记说明

当主人公体验到重要事件后，画面的左上角会出现红笔的标记，代表这个事件可以记录在绘图日记中。记录的方式有"简易"、"翔实"、"韵文"三种，"韵文"方式记录不同于前两种叙述风格，会带上一点自己的感想。推荐玩家不要放过任何一个可以记下的事件的时机，因为主人公只能按顺序记下三件事件，发生的事件超过三件而没有记录在日记里就会被遗忘。请养成勤写日记的好习惯吧。

8月1日

因为即将出产的妈妈需要安静卧床，爸爸也忙于工作实在抽不出多少时间，于是他们决定把我送到富海的姑姑家度过这个八月。在船上，漂亮的靖子姐姐来跟我搭话。跟姐姐聊天途中，渡船渐渐驶向了目的地，呈现在我们眼前的是山峦与大海包围着的小小村镇，海鸥在空中翱翔啼叫，宣告着我的暑假之旅正式开始！

源太姑丈家是经营旅馆的。在我安顿下来之后，美津子姑姑说晚饭做好之前可以随处转转，然后我刚刚出门就遇上了一个奇怪的大姐姐。姐姐叫美见，自称是19岁的小说家，因为没有灵感而逃到这个村镇来寻找题材。似乎因为长期关在房间里季节感有些奇怪……

下午体验了许多城市里玩不到的活动，一会儿游泳（还在海之屋下面捡到了100日元），一会儿抓虫。吃过晚饭以后，帮操劳了一整天的姑姑捶肩，还意外得到了10日元的奖励。之后去到两兄弟的房间，谈起了牵牛花的问题，决定三人来一场比试，看谁照顾的牵牛花最先开花。白天认识的房客西蒙叔叔也答应每天给我们的牵牛花拍开花的照片，顺便还可以完成暑假的研究报告，真是太棒了！事不宜迟我立刻出门浇水，顺便去村镇的诊所附近逛了一下，看到了好多好多的萤火虫，真是太漂亮了！



当日触发事件：

日期	内容	触发条件
1日开始	初次下海	下海游泳
	比赛种植牵牛花	夜晚前往两兄弟房间
	给姑姑捶肩	夜晚与姑姑对话
	看到萤火虫	夜晚前往诊所前
1日限定	来到富海	强制
	认识美见	强制
	得到昆虫采集套	强制

8月2日

一大早两兄弟就丢下我跑去看中学生发射自制火箭，下次我也要跟去看。

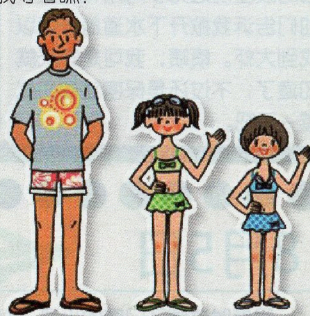
一起来到岛上的靖子姐姐招待我去她家里玩，来到约好碰面的公园后，靖子姐姐带我参观了她的家。不过她的房间不能从大门进入而必须从后院绕过去，好像跟她不在家的母亲有什么关系。现在靖子姐姐没有跟双亲住在一起，而是和爷爷与妹妹一起居住。之后在公园遇到了靖子姐姐的妹妹小光，似乎按照她的占卜来决定行程就会有好事发生。之后我前往村镇的诊所，认识了靖子姐姐的爷爷，原来他是这个村镇里惟一的医生，我还帮这位老医生捶了肩呢。

用姑丈给的钓鱼用具体验了一把真正的海钓！之后来到山上的墓地，找到了阿刚与阿繁的秘密基地——搭在树上的一个帅气的展望台。听阿刚他们说这里可以玩虫相扑，我立刻跑下去抓了一只甲虫来进行对战，可惜赢不过他们。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
2日开始	初次钓鱼	钓鱼
	初次玩虫相扑	找到墓地上方的秘密基地
	给老爷爷捶肩	傍晚前前往诊所与老爷爷对话
	初次制作砂糖水	夜晚调查海之屋厨房
2日限定	火箭发射	强制
	与靖子在公园集合	前往公园

晚饭后在厨房制作了糖水，这样就能大量捕获甲虫了。两兄弟给我等着瞧！



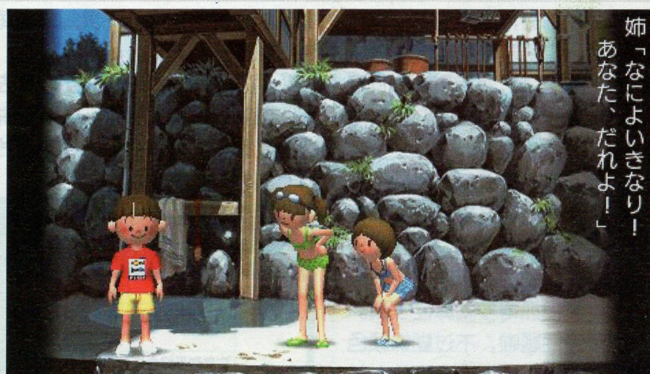
8月3日

吃过早餐后，我在外出散步的路上遇见了一对穿着泳装的姐妹。姐姐叫绪子，妹妹叫佳子。她们在争辩着谁更加可爱更加漂亮，而被卷入这场闹剧的我，最终得在暑假中完成她们布置下来的几个问题，并以总成绩来做个了断。今天的第一个题目是找出她们藏在公园里的宝物，先找到谁的并交给她就算胜利。当我找到之后意外得到了两人送来的礼物。下次出题似乎是6日左右，总之到时候再来看看吧。之后来到村里的诊所，认识了漂亮的护士凪咲姐姐，以后时不时过来玩好了。

晚饭过后，我说出自己喜欢看水母，却被大家认为很奇怪。喜欢看水母有那么奇怪吗？真不明白……当天晚上我做了一个梦，梦里出现了好多好多的水母。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
3日限定	猜谜姐妹第一问	与海之屋外猜谜姐妹对话
	梦见水母	强制



8月4日

早餐过后小光和靖子姐姐来买冰激凌。小光被阿繁取笑以后郁郁地回去了，为什么阿繁这么喜欢欺负小光呢？而靖子姐姐继续带我参观富海。穿过地藏前的一个坡道来到了一座房子前，原来这里是靖子姐姐的青梅竹马玩伴阿洋的房子，不过自从小学以后两人就渐渐疏远开没有什么联系了，现在再见面还是有些尴尬吧。于是趁着阿洋还没回来的时候，靖子姐姐离开了这里。

跟靖子姐姐道别后，走到公园的废屋前遇见了阿刚和阿繁，他们告诉我掀开下水道盖子可以找到大虾。啧啧，我可是昨天就知道了，不过还是保密让他们优越一下吧。

晚饭时间，姑姑聊到营业额账本上少了100日元，但是大家谁也没有拿，这到底是怎么回事呢？说起来，前几天在旅馆正下方游泳的时候，好像是捡到了100日元硬币……

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
4日限定	与靖子在地藏像前集合	前往地藏像前



8月5日

早餐时谈到了门前的小河，似乎没有名字。姑丈建议我给它取个名字。一定要认真考虑。

早餐完毕后四处散布，在墓地遇到了阿洋哥哥，原来他来找他的火箭了。希望阿洋哥哥以后发射火箭能够成功。之后我闲着没事就跑去游泳了，没想到在一个一个海域竟然发现了一艘大沉船！在沉船甲板上见到了一个穿着潜水服的叔叔，好像他正在调查有关这艘沉船的宝藏，有空的话我也来帮忙吧。

傍晚我将一号在水下捡到的100日元交还给了姑姑，得到了表扬。做人诚实是最重要的呢。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
5日开始	在墓地与阿洋相遇	前往墓地
	沉船处遇到君野	前往沉船处甲板
	交还姑姑100日元	1日在海之屋正下方海底捡到100日元
5日限定	给小河取名	强制

8月6日

早上大家吃早饭时，有一位姐姐来投宿，不过因为大门没人所以就跑到海之屋来看看。这位姐姐长得个子高高的，扎着头巾，非常漂亮，我一看就知道她是个女大学生。姐姐笑了笑，介绍自己叫芳花，之后就回到大门那边办理入住手续去了。

跟芳花姐姐聊天时，我远远就看见路边那两姐妹又来了。这次的题目是蝴蝶的颜色对决，直到明天的傍晚为止，白色蝴蝶抓得多就算绪子赢，黄色抓得多就算佳子赢。抓蝴蝶是没问题啦，不过蝴蝶颜色跟你们俩谁长得好看究竟有什么关系呢？

晚饭的时候，靖子姐姐和小光来借用大澡堂了，看她们的装束大概是才去游泳回来。下次周末去海边跟她们一起玩吧。

百无聊赖跑到靖子姐姐家去玩，跟老爷爷聊起天来。老爷爷说最近老是梦到他的妻子，看来老爷爷真的很爱她呢。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
6日限定	芳花到来	强制
	猜谜姐妹第二问	与海之屋外猜谜姐妹对话
	广岛和平纪念日	观看电视

8月7日

早上在公园遇到了小光，她似乎准备带我一起到什么“秘密的沙滩”去玩。来到她的家门前，小光向我介绍了经常能看到的那只大狗“犬坊”，听说这是一只即使来了小偷也不会大声叫嚷的温柔的狗呢，不过这个村镇基本上没有小偷所以也没差啦。告别了犬坊，接着来到村镇诊所前，穿过诊所渡过小河，接着再往下走就到了“秘密的沙滩”——这不是我经常游泳上岸的地方嘛！和小光聊天的时候，西蒙叔叔再次出现给我们拍了照片。西蒙叔叔总是会恰好出现在附近啊。

在返回旅馆的途中遇到了绪子姐妹。在昨天出题后我也随手抓了几只蝴蝶，结果判定下来算是绪子的胜利，再次得到了礼物。

傍晚时分去到诊所。明明大家已经下班了，却总感觉病房里有人在。进去以后果真看到一位漂亮的大姐姐，不过她不愿意告诉我她的名字，既然大姐姐不愿意说那就算了。我们约好了以后再在这里见面。为了赶上晚饭我飞奔回海之屋，偶然发现芳花姐姐在弹吉他，虽然非常好听，但旋律中透着一丝悲伤……

晚饭过后来到靖子姐姐的家里，老爷爷似乎没什么精神，他最近老是梦到已经死去的老婆婆和儿子，醒来以后总会感到一些伤悲。希望老爷爷能尽快打起精神来。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
7日开始	神秘少女出现	傍晚前往诊所病房
	芳花弹吉他	傍晚前往海之屋
	老爷爷没精神	晚上前往老爷爷的房间
7日限定	与小光在公园集合	前往公园
	凪咲的约会	傍晚之前前往诊所



8月8日



姑丈从今天开始要到奥泽去工作。我跟着姑丈去到了山林里，姑丈告诉我明天就能把通往奥泽的桥修好了，好期待里面到底有什么。接着游泳来到了海边，发现芳花姐姐穿着泳装在海边享受日光浴。虽然我不知道特意穿着泳装来晒太阳有什么意义，不过我总感觉到姐姐似乎有点把我当成小笨蛋。

晚饭过后在给牵牛花浇水时遇到了姑姑。听说姑丈吃过晚饭倒头就睡了，看来真是累坏了。姑丈到底是做什么工作的呢？

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
8日限定	与姑丈约定修理好通往奥泽的桥	前往奥泽入口处对话

8月9日

今天要和阿刚和阿繁一起去奥泽探险，出门时发现牵牛花开花了，太棒了！

刚出门就遇上了猜谜两姐妹，说起来今天正好是9号啊。正这么想着的我被强行拖到公园，要求找出她们藏在公园里的7个恐龙瓶盖，时限是到明天傍晚为止。是不是只有我一个人觉得出题已经渐渐脱离了原本争论的中心了呢？总之两三下给她们解决了吧，我还要去奥泽探险呢。

两姐妹留下“12号再见”的讯息后走了，我也立刻来到昨天跟姑丈见面的地方，只见一座用两条木头拼接起来的桥已经架好了，姑丈真有一手。过桥后与两兄弟汇合，奥泽探险队结成并正式出发！

在探险过程中，我们发现了阿洋哥哥的火箭。我将其收了起来决定日后交给他。当两兄弟回去以后，我独自一人在奥泽清澈的水中游泳，还捡到一个瓶盖呢。

回程顺便去沉船处看了下，发现船身有个缺口可以进入船中，在里面我还找到了一串钥匙。这串钥匙是干嘛的呢？带着疑问我回到了旅馆。

听说靖子家的老爷爷最近很没精神，似乎有什么心事。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
9日开始	奥泽探险	前往奥泽入口处过桥
	在奥泽发现火箭推进器	调查火箭推进器
	在奥泽游泳	在奥泽游泳
	我的牵牛花先开花	定下比赛种植牵牛花的约定后每日都浇水
9日限定	猜谜姐妹第三问	与海之屋外猜谜姐妹对话
	长崎和平纪念日	观看电视

8月10日



今天闲来无事去玩虫相扑。在我连胜的压力之下，阿刚终于祭出了他的“秘密武器”——皇后虫！一番苦战之后将其击败。这样一来两兄弟终于认同我是他们的真正朋友，允许我登上了最上层的了望台。在了望台上，我看到了这里最高的山峰——富天山，不过想要知道怎么上去，还必须得赢过阿刚的“最强秘密兵器”。为了去富天山一探究竟，我是不会轻易认输的，开始特训吧！

傍晚我再次前往诊所，给不知道名字的大姐姐捶肩，还得到了古老的钱币作为奖励。看来我确实是捶肩的天才。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
10日开始	给诊所的神秘少女捶肩	傍晚前往诊所病房
	击倒阿刚的秘密武器	打败王级的虫
	阿刚阿武的牵牛花先开花	定下比赛种植牵牛花的约定后没有每日都浇水

8月11日

傍晚在诊所再次见到了那个不肯告诉我名字的漂亮的姐姐。跟她说了老爷爷最近老是梦到死去的老婆婆后，姐姐若有所思地说老爷爷可能是寂寞了。这个姐姐好像很了解老爷爷啊。另外在防波堤上听船长叔叔说到姑丈以前是一个木工，为什么现在不干这行了呢？太不可思议了。

今天去海边游玩的靖子姐妹又在晚餐时间来借澡堂了。而吃晚饭的时候，姑丈一口说穿阿繁喜欢小光的事，男孩子喜欢捉弄喜欢的女孩子的传闻原来是真的啊……



另外还有一个消息：靖子姐姐的妈妈静江阿姨好像明天会住到旅馆来。明明阿姨的家就在上面，为什么要特意住旅馆呢？

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
11日开始	向船长打听到姑丈是木工	傍晚在防波堤与船长对话

8月12日

猜谜姐妹又来了，这次的题目似乎是钓鱼。总之在明天之前钓上特定的鱼种就行了吧？于是我在散步的时候顺便帮她们完成了这个题目，多余的战利品正好预定成为今天的晚餐。下次的出题时间是15日，这两姐妹又会玩什么新花样呢？

中午我在旅馆2楼的阳台见到了很喜欢大海的静江阿姨，盂兰盆节的期间似乎会待在这里。中午本想去靖子姐姐家玩，发现犬坊老冲着我叫，好像有什么事想要告诉我。于是我解开了它脖子上的锁链，下一个瞬间，犬坊头也不回地就朝着奥泽跑去了。大惊之下我立刻追上去，在独木桥的地方找到了它。犬坊带着我来到了一小块空地，地上堆放着一具狼的尸骸！虽然很害怕，不过我还是将它埋葬了。这具尸骸跟犬坊有着什么样的关系呢？

在“秘密的沙滩”附近潜水时，在海底发现了另一个火箭推进器。之后去到奥泽，发现了阿刚阿繁两兄弟，他们在透过手掌开太阳。我也模仿了一下，瞬间感到太阳的能量流进了我的手掌中，热乎乎的，很温暖。来到姑姑家种植的山葵地，发现因为昨晚的大雨，使得地里都积水了。

晚上找到靖子姐姐，得知了姐姐与静江阿姨之间似乎得并不好。靖子姐姐现在似乎很烦恼去不去见静江阿姨，而我也不知道说什么好。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
12日开始	透过手掌看太阳	在奥泽与两兄弟对话
	建造狼的坟墓	解开犬坊的锁链后前往奥泽入口
	山葵地积水	前往山葵地
	听靖子说她与母亲不合	与靖子对话
12日限定	静江到来	强制
	猜谜姐妹第四问	与海之屋外猜谜姐妹对话



8月13日

今天大家都集中在旅馆的2楼，我也跟上去看个究竟。小光被静江阿姨表扬了，显得很高兴，但是靖子姐姐却不在这里。跟两兄弟和小光随便聊了聊，突然窗外传来西蒙叔叔的声音，他给我们4个孩子拍摄了纪念照片……他是怎么知道我们都在这里的？实在是太神奇了。

中午来到阿洋哥哥家，阿洋哥哥还是一个人寂寞地制作着火箭。为什么不叫上以前很要好的靖子姐姐呢？我努力地说服阿洋哥哥去找靖子姐姐，阿洋哥哥似乎也下了很大的决心，决定晚上跟我一起去靖子姐姐家里。

晚饭中，姑姑说明天早上似乎有个奇怪的和尚会来诵经，真令人期待。晚饭后我早早赶到了公园口与阿洋哥哥汇合，两人一起来到了靖子姐姐的家里。对于这次突然来访，靖子姐姐显得非常慌乱，结果阿洋哥哥也不禁跟着慌乱起来。稍微稳定了一下情绪后，两人有一搭没一搭地说起一些客套话来。总而言之，最后虽然还是没说上几句话，不过两人似乎都很开心，靖子姐姐更是称呼我为“扰乱人心的危险小恶魔”。我不明白，我只是让两个很久没见面的青梅竹马见面罢了……

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
13日开始	阿洋去靖子家	前往阿洋家对话
	牵牛花枯萎	13日之前没有让牵牛花盛开
13日限定	孩子们集合在旅馆2楼	前往旅馆2楼与所有人对话

8月14日



吃过早餐以后，奇怪的和尚来诵经了。一点也不像其他和尚那样庄严肃穆，倒像是平易近人的叔叔，还送我们烟火作为礼物呢。

来到2楼阳台见到了静江阿姨。问起阿姨为什么会离开这个村镇，讨论到最后的结果是因为这里的大家都是坏心眼？大概阿姨不把我当回事儿吧，小孩子真吃亏。

傍晚再次来到诊所，推开病房的门，看见老爷爷和大姐姐并排着坐在一起……大姐姐称赞靖子姐姐和小光都是好孩子，老爷爷还向大姐姐道谢，说感谢她来探望自己。我虽然不太明白两人是什么关系，不过却感到了一股温馨。

吃过晚饭后一家人来到外面玩烟火，真是漂亮极了。收队的时候发现了挂在姑丈工作棚上的斧头，这就是晚饭时候姑丈叫我们不要碰的斧头吗……好，先借来带着吧，一定会有什么用处的。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
14日限定	和尚到来	强制
	夜晚玩烟火	强制
	夜晚拿到斧头	夜晚前往姑丈的工作地（拿到钓鱼用具的地方）调查斧头

8月15日



一出大门就遇到猜谜两姐妹。这次的题目是采集瓢虫，然后将背上星星的数量加起来，总和接近50就是绪子胜利，接近150就是佳子胜利。话音刚落我立刻前往公园，因为公园可是瓢虫们的聚集地呢。

来到公园时，看到小光拿着一包东西进了公园旁边的废屋。待小光出来后，我进去一看，原来全都是喂猫的食物。这么说来以前阿刚阿繁兄弟告诉我废屋不知为何总有很多猫衣食无忧的生活着，原来这就是真相呐。我一边想着一边疯狂地捕捉着瓢虫，最后完成了这个课题。

去阿洋哥哥家的坡道支路上有一棵大树，我用身上带着的斧头将其砍倒，做成了一座独木桥。这样就可以去新的地方探险了！探险过程中经过了一条小河，我掀开盖在上面的盖子，发现了一个火箭推进器！再往里面走就发现了一座小木屋，四周都堆放着木材。顺着木屋往前走还看见了水车——此时我才恍然大悟，这里就是奥泽探险时看到的水车小屋啊！想到这里，我用手轻轻拨动了一下水车，没想到它竟然转起来了，真是意外！

我把自己收集到的三个火箭推进器交给了阿洋哥哥。作为谢礼，阿洋哥哥让我在下次准备发射的三段火箭上写上了自己的名字。这样的我的名字就会随着火箭飞向太空了！之后我潜水到沉船处，将前些日子拿到的钥匙交给君野叔叔后，叔叔打开了船上的小窗口，空气散开后水位也跟着上涨，接下来就能潜水到之前去不了的地方了。继续在沉船中探险，最后在船底发现一个很大的洞穴，一直连接到海底的一个空洞上。当我来到这里的时候，因为空气的压力使得原本挡住空洞的栀杆被挤了起来，浮上海面后最终形成了一个小平台。以后这里就是我的秘密基地了！

傍晚时分，我来到了诊所，不知为何只在傍晚才出现的神秘大姐姐告诉我，她要回到很远很远的地方去了……

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
15日开始	用斧头做出独木桥	地藏像通往阿洋家坡道上的岔路进入后调查大树
	去到烧炭小屋	过桥后走到最里面
	烧炭小屋前发现火箭推进器	过桥后第三个版图掀开木盖子
	转动水车	调查水车
	在火箭上写名字	将三个火箭推进器交给阿洋
15日限定	终战纪念日	观看电视
	小光进入废屋	前往公园入口
	猜谜姐妹第五问	与海之屋外猜谜姐妹对话

8月16日

一大早就听说静江阿姨准备今天乘船离开富海。吃过早饭后我早早就来到2楼的阳台，跟静江阿姨聊起了大海。静江阿姨说她以前准备离开这个村镇之前，曾经非常悲伤，正是大海与空中交织的闪电让她得到了救赎的感觉。

中午只有我一个人前往防波堤给阿姨送行，阿姨似乎没有跟小光说她回去的时间，一定是不想让两边都感到悲伤吧……有点寂寞的我来到她住的3号房，发现桌上留着一把钥匙。脑中灵光一闪，我立刻带上钥匙冲到了靖子姐姐的家里。跟我想的一样，这果然就是用来打开靖子姐姐房间与客厅那道门的钥匙……看到门打开的那一幕，靖子姐姐呆住了，然后立刻冲出去，可惜静江阿姨此刻已经不在这里了……我看着失落地坐在地上的靖子姐姐，也想不出什么安慰的话。

吃过晚饭后，姑丈说差不多这个时期小鱼会大量出现了，明天下海去看看吧。

晚上到老爷爷家里去看看，发现老爷爷又陷入了淡淡的哀伤之中。老爷爷解释了理由，不过我实在不太明白，总觉得老爷爷好像想要一个孙子。有两个孙女其实也挺好的嘛。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
16日开始	看到鱼宝宝	听姑姑说有大量鱼宝宝的消息后下海或是钓鱼
	将3号房里的钥匙给靖子	中午过后调查3号房桌面然后与靖子对话
	成为老爷爷的孙子	晚上与老爷爷对话
16日限定	与静江在旅馆2楼阳台聊天	早上前往旅馆2楼阳台
	为静江送行	12点前往防波堤码头

8月17日

早上去防波堤，看到了船长叔叔。不过他似乎正处于非常悲伤的时刻，连话都不想多说呢……发生了什么事？路过诊所，发现凪咲姐姐回来了……那么船长叔叔应该很高兴才对啊？弄不明白。

今天在海水中看到了好多鱼宝宝！它们成群结队畅游在海洋中，让我感到了孕育生命的大海的伟大。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
17日开始	船长无精打采	早上渡船出航前与船长对话



晚饭的时候说到阿洋哥哥的爸爸，大家都叫他狼爷爷，这是为什么呢？靖子姐姐终于恢复了一点精神，真是太好了。

8月18日

猜谜姐妹的第六次课题，竟然是捉迷藏，而且先被找出来的一方是胜者……规矩真够奇怪的。总之，绪子姐姐似乎躲在与海相关的地方，我直冲快艇处就解决了这个课题。

游玩一天后回到海之屋，等待着我的菜肴竟然非常豪华丰盛，简直到了异常的地步……原来今天是姑姑的生日啊！姑姑，生日快乐！

晚上来到老爷爷身边，我主动说可以当老爷爷的孙子，不过因为我已经有两个爷爷了，所以老爷爷只能排在第三位。听罢老爷爷大笑了起来。虽然我不明白老爷爷在笑什么，不过能恢复精神就太好了。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
18日限定	姑姑的生日	强制
	猜谜姐妹第六问	与海之屋外猜谜姐妹对话

8月19日

早餐时大家聊到了七年前的运钞车金块抢劫案件，案子还有十天就超过时效了。价值五千万的金块究竟在哪里呢？

今天是约好的靖子姐姐去阿洋哥哥家的日子。我是一个很会看气氛的人，所以他们聊天的时候我就在一边玩，什么小学中学之类的一概没听见。不过不管怎么说，他们能够敞开心扉谈话真是太好了，这可是阔别十年的一次长谈呢。

从阿洋哥哥家离开，顺便去小木屋准备回收涂上砂糖水后捕捉的虫子。没想到竟然有个老爷爷在那里。原来他就是大家说的狼爷爷，不过现在狼爷爷跟狼已经没什么关系，只是个天天烧炭的老爷爷罢了。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
19日开始	靖子去阿洋家	前往阿洋家
	前往烧炭小屋的桥被人架好了	没有触发自己架桥的事件
	初次见到狼爷爷	前往烧炭小屋
19日限定	小光进入废屋	15日没有触发该事件
	听到强盗事件的消息	强制

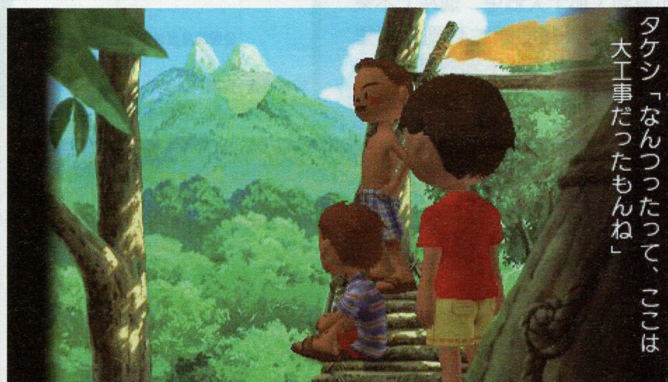
8月20日

在大家睡觉的时候发生了地震，还是挺吓人的呢。希望没有人受伤。不过这场地震使得后山一块岩石崩塌下来，露出了一个人造的洞窟。下午跟两兄弟一起在洞外观望了许久，阿刚似乎跃跃欲试，不过这个笨蛋在晚饭时不小心提到了人造洞窟的事情，马上被下达了禁止进入令。

晚饭过后我去找小光玩，在她家后面的小菜园里发现了她。原来有只小猫死了，小光正在给它举行葬礼呢。我们一起祈愿希望小猫能平安无事地到达天国。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
20日限定	后山洞穴崩塌	前往后山与两兄弟对话
	山葵地积水	前往山葵地
	制作猫的坟墓	夜晚前往小光的菜园



8月21日

有一位叫做谷口的叔叔来到旅馆了，这下房客又多了一位。路过海边的时候跟谷口叔叔聊了一下，感觉这个叔叔不太爱说话，稍微有点恐怖呢。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
21日开始	进入洞窟	进入后山的洞窟
21日限定	谷口到来	强制
	猜谜姐妹第七问	与海之屋外猜谜姐妹对话

今天是猜谜姐妹前来出最后一题的日子。最后的课题是“借物竞走”，绪子要借的是“可以画出天空颜色的笔”（蓝色圆珠笔），而佳子则是要“挥动后就会让人打喷嚏的魔法之粉”（胡椒粉）。明天傍晚前先借到的就算胜利，当然也有两样都借到然后平手的情况。“借物”我是明白了，不过“竞走”呢？难道让我东奔西跑就算是“竞走”？我直觉般地来到了靖子姐姐家的厨房和诊所，带着两样“借物”“竞走”到猜谜姐妹那里，果然是正解。最后的课题也就此完成。两姐妹告诉我最后的总成绩将会在24日揭晓，而胜利的那一方将要跟我约会。好吧，既然已经让你们折腾了18天，也不在乎多等3天了。





中午路过旅馆1楼的公用电话处，芳花姐姐在跟人打电话，不过似乎对话充满了危险的气息，就像一个刑警一样……

晚饭的时候，阿繁这个大嘴巴在饭桌上提起了洞窟探险的事，差点暴露给姑姑和姑丈。不过我可是实实在在听到了，明天我也要去。

8月22日

刚吃过早餐，芳花姐姐就穿着泳装出现在海之屋里，说什么在这里便于监视整个港口。从昨天开始这位姐姐就一直很古怪……

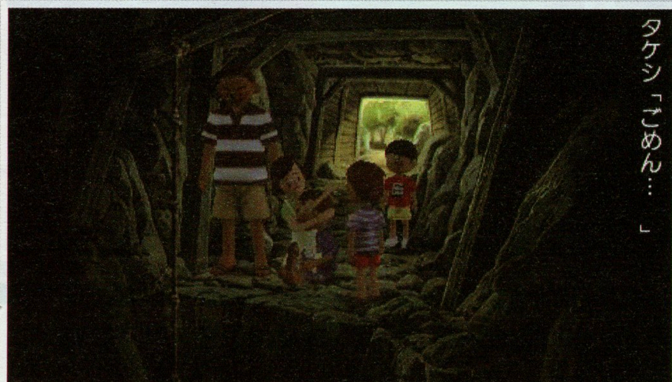
连日的奋斗终于开花结果，就在今天，我击倒了阿刚的虫王！阿刚在佩服之余，也和我约好明天会带来他最强的秘密兵器。明天就是一决胜负之日！

正准备吃晚饭的时候，阿繁慌慌张张地跑进来，原来阿刚不小心掉到了那个大洞里，现在上不来了！一家人急得连忙赶到洞窟里去，姑丈绑着绳子下到洞里，把扭伤脚的阿刚救了上来。姑姑急得一把鼻涕一把泪，阿刚最终也认识到自己的错误，答应大家不再做危险的事。

夜晚的公园里，靖子姐姐和阿洋哥哥坐在地上仰望星空，并谈论着星座的话题。两人的关系看来是已经彻底复原了，说不定比以前还要好?

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
22日开始	战胜虫王	战胜阿刚的グレートオオキング
	公园的星座讲座	晚上前往公园与靖子对话
22日限定	阿刚掉入洞穴	强制



8月23日

一大早起来，阿刚扭伤的脚就已经消肿了。这是何等凶残的恢复力！芳花姐姐跟昨天一样又穿着泳装站在屋子里，还问我在海底有没有看到什么拎不动的包包或箱子，她到底要干嘛……

今天我一个人去到了后山的洞窟，沿着绳子小心翼翼地爬了下去。在洞窟中我发现了一个盒子，里面装着许许多多的金块，闪闪发亮真好看，不过因为不是钱所以就懒得拿走了，又重的说。洞窟里有两个出口，一个连接到“秘密的沙滩”那个打不开的铁栅栏，从里面就轻易地打开了；另一个连接到大海，喜欢游泳的我当然是游泳出去啦。浮上海面一看，原来海底的出口就在防波堤的旁边大瀑布下面。

洞窟探险太开心差点忘记了跟阿刚一决胜负。慌忙感到秘密基地的我，与阿刚的杀手锏一番苦战，终于以微弱的优势险胜对手！两兄弟告诉了我前往富天山的道路，从今以后就可以去那边抓珍贵的虫子了。



晚饭过后我下楼时又看见芳花姐姐在打电话。姐姐在打电话的时候，身上总会散发出一种很危险的气息。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
23日开始	击败最强秘密兵器	击败阿刚最后的秘密兵器
	攀登富天山	击败最强秘密兵器后前往富天山
	发现金块	进入后山洞窟后调查牛奶盒
	通向大海	从发现金块的地方游泳出去
23日限定	谷口在找的东西	从21日起每天和海边的谷口对话

8月24日



姑姑说早上有个叔叔来投宿，但是因为已经满员了所以没办法让他住下来。那个叔叔竟然就在公园下方的海滩上搭起了帐篷。待会儿去看看吧。

忽然想起今天是跟猜谜姐妹约好碰面的日子！来到集合的老地方，总成绩发表决定了绪子的胜利。于是我今天就得跟绪子约会了。在旅馆大门集合以后来到了我第一次架上独木桥的地方进行休息（中途绪子竟然在墓地摆起了POSE，你就不怕遭报应么）。休息中，我们聊到了绪子的爸爸。绪子的爸爸似乎是个潜水员（我脑海中立刻浮现出君野叔叔），一年四季都在海中探险，所以两姐妹经常会跟着爸爸来到富海这里。不过她的爸爸似乎老是在两姐妹单独相处的时候使劲称赞另一个孩子可爱漂亮什么的，结果两姐妹就经常为谁更可爱更漂亮而吵架，这次还把我也卷了进来，不过现在想来倒也挺开心的。一直尾随在后的佳子此时出现跟绪子和好，然后定下了27号在海边游玩的约定。

再次来到烧炭小屋，狼爷爷终于把他放弃找狼的原因告诉我了——将一头狼逼到跳下山崖后，狼爷爷在山崖下找了很久很久，但除了血迹以外什么都没有找到。顿时觉得无比空虚的狼爷爷最终醒悟到，狼与人始终是生活在不同次元的生物，都不应该随意踏进对方的环境，因此抛弃了一切与狼有关的东西，现在才成了一个烧炭匠。虽然我不是很能理解老爷爷的心境，不过我很同意不该随便打扰他人的生活。

来到防波堤下面的海滩上见到了保田叔叔。我一眼看穿他是追着芳花姐姐来的，叔叔红着脸承认了，我跟叔叔约好不会把这事儿说出去，这是男人之间的秘密！

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
24日开始	消失的狼的故事	与狼爷爷进行第六次对话（每天算一次）
	初次见到保田	在海边与保田对话
24日限定	保田到来	强制
	与猜谜姐妹约会	与海之屋外猜谜姐妹对话

8月25日

早餐时忽然想起家里还剩得有上次和尚送来的烟火，如果再不用掉就要潮掉了，干脆晚上办个烟火大会吧！

早上一个不小心把男人之间的秘密说给芳花姐姐听了。芳花姐姐似乎有一点高兴，但还是表现得比较淡定。

狼爷爷是个魔法师啊！竟然能将普通的木柴变成可以生火的木炭！真是了不起！

晚上吃饭的时候，说到姑丈以前的恐高症似乎已经治好了。原来这就是姑丈当初放弃当木工的原因啊……晚饭后在公园，以靖子姐姐为首的孩子们在公园举办了烟火大会，大家玩得都很开心。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
25日开始	狼爷爷是魔法师	触发“消失的狼的故事”后再次进行对话
25日限定	大家一起放烟火	去阿洋家与靖子对话
	山葵地积水	前往山葵地

8月26日

晚饭时大家都很兴奋，只有姑丈一个人摸不着头脑。要知道，明天可是会有一发特大号的烟火升空哦！靖子姐姐晚上似乎也有点兴奋，一个人在院子里踱步呢。

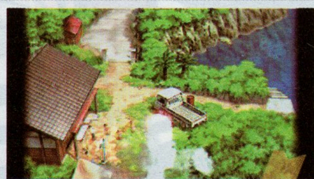
当日触发事件：无

8月27日

今天是阿洋哥哥的三段火箭发射前的最终测试！在大家屏气注视下，阿洋哥哥的测试火箭缓缓升空，笔直地飞向天际……然后华丽地大拐弯后坠落在富天山附近。大家的心情都有些沮丧，不过靖子姐姐倒是非常开心，这是她第一次感到这么兴奋不已。也许是受到了靖子姐姐的影响，阿洋哥哥也恢复了一些精神，而且也找到了一些头绪。失败乃成功之母，下次一定要成功！

今天同时也是跟绪子佳子姐妹玩耍的日子，我来到沉船的浮台处找到了两姐妹与君野叔叔。君野叔叔果然就是她们的爸爸。等到绪子和佳子潜水玩耍去了，君野叔叔才告诉我，他调查沉船是为了找出有可能藏在沉船里的宝藏，结果船里面什么都没有，不由得有些沮丧呢。

晚上的公园，阿洋哥哥似乎完全恢复了干劲，准备择日发射三段火箭后就全身心投入中考的准备中去。似乎他已经决定了报考的学校，虽然没有说出口来，不过我猜应该是东京的某所高校吧。我随便乱猜的。



当日触发事件：

日期	内容	触发条件
27日限定	第二次火箭发射	强制
	沉船浮板处遇到君野与猜谜姐妹	沉船事件结束后前往浮板处

8月28日

中午去到诊所，凪咲姐姐说她明天要和人约会！可是她不可告诉我对象是谁，真小气！

吃晚饭前，阿繁慌慌张张地跑进来告诉我们，谷口叔叔被保田叔叔和芳花姐姐抓走了。大惊之下我们赶到防波堤的码头，看到芳花姐姐对我们深深鞠了一躬……原来谷口叔叔是七年前的运钞车金块抢劫案的帮凶，被身为刑警的保田叔叔捉拿归案了。但为什么身为大学生的芳花姐姐也要跟着一起走呢？这点我一直想不明白。

晚上我在芳花姐姐的房间中发现了一封信：

"小家伙，这段日子我过得非常开心，谢谢。等你成为一个出色的大人后，就陪你一起进澡堂吧。拜拜。 by芳花"

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
28日限定	谷口、芳花、保田离去	强制

8月29日

电视里播报着七年前的运钞车金块抢劫案件宣告破案，犯人已经被逮捕。画面上出现了谷口叔叔……其实我觉得谷口叔叔并不是坏人的。

傍晚在诊所的病房中，再次看到了神秘的大姐姐，她祝贺我成为了哥哥。诶？她说什么呢……

晚饭时出现了一条爆炸性新闻：西蒙叔叔和凪咲姐姐宣布要结婚了！恭喜他们！直到此刻我终于知道船长叔叔之前消沉的原因了。

晚饭后接到了爸爸的电话，我的弟弟顺利出生了！以后我就是哥哥了！哈哈！现在想想，那个神秘的大姐姐怎么会知道这事儿呢？

晚上西蒙叔叔给了我一份大礼：牵牛花开花期间的一套照片！这可是我耗费心血照顾它开花的最好回报呢。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
29日限定	诊所的祝福	傍晚前往诊所病房
	弟弟降生	强制

8月30日

早上姑姑给我们带来一个消息：有一位特殊的客人已经预订了这里的房间，虽然工作还没有完成，不过因为喜欢这里所以特地请假来度假了。中午在旅馆2楼发现了芳花姐姐！原来悄悄回来的她就是特殊的客人啊。大学生真好，随便就能拿到3天的长假呢。听完我的感想，芳花姐姐大笑着摸了摸我的头。

君野叔叔决定不当冒险家了，而是去继承他爸爸的日本最大竹夹鱼干货公司。佳子和绪子决定代替爸爸成为冒险家，加油吧。感谢你们带给我一段快乐的暑假回忆。

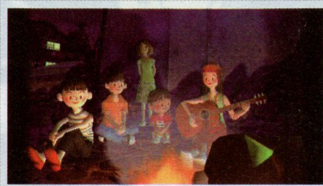
阿刚哥哥决定在高中毕业后继承这家旅馆，让他的爸爸可以放心地做回他最喜欢的木工而不用担心家里的生计。这番表白令我十分感动，姑丈表面上虽然什么也没说，但我感到他心中早已留下了幸福的泪水。

晚饭过后，芳花姐姐来找我们去参加大家在海岸举办的欢送会。姑姑他们先走一步，我与阿刚哥哥在屋子里，谈到这次暑假各种快乐并难以忘怀的回忆。最后，我们无言的握了手——我们都不是擅长说肉麻话的人，但我能确实的感觉到，这是我与阿刚哥哥成为真正挚友的瞬间。这是一个难忘的暑假，谢谢你，阿刚哥哥。

欢送会的气氛显得比较寂寞，大家都舍不得这个即将过去的夏日。美见姐姐送给了我她在这个夏天完成的小说，想来这将会是我的宝物吧，因为不管怎么看小说的主人公经历的事件都跟我夏天的回忆一模一样呢；小光看来是彻底缠上我了，几乎已经计划着要住到我家里去，吓得我不轻；西蒙叔叔和凪咲姐姐在一旁过着甜蜜的两人世界；阿洋哥哥终于想起了靖子姐姐小时候道别时一定会说的话："明天见。"靖子姐姐听到后羞红了脸低下头去。最后大家围坐在火堆边，在芳花姐姐美妙的吉他与歌声中，为我的最后一晚划下了圆满的句号。

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
30日限定	芳花归来	旅馆2楼与芳花对话
	大家的欢送会	强制





8月31日

收拾好行装，在大家的欢送下，我与靖子姐姐一同登上了回程的船只。阿洋哥哥最终还是没来送行，不过一枚制作精良的三段火箭代表了他所有的思绪。承载着大家的思念，承载着大家的回忆，火箭笔直地越升越高，直到完全失去了踪影。我坚信，这枚火箭一定可以去到月球的，阿洋哥哥的火箭一定是最棒的！

当日触发事件：

日期	内容	触发条件
31日限定	结局	

诡计×逻辑

文 [anna]C子

解谜前提

一、书里记录的都是事实，但犯人有说谎的可能。
二、动机的强弱与否并不重要。
三、所有的诡计和罪犯都与超能力、宇宙人等超自然现象无关。冥界的居民不会干涉阳间的事项。

指向的尸体

案件

第一章　一个疑问

在进入视听室的瞬间，热气绊着血腥味扑面而来。与前面开着冷气的阅览室不同，这个房间简直热得像桑拿浴室。

“对不起，只有这里的空调坏掉了。其他房间的都没有故障……”站在刑警身后的图书馆员一边用手帕掩住口鼻，一边唯唯诺诺地致歉。

房间的一角是一具男性尸体，面朝地面地死去。

头部能看见几处疑似被殴打过的痕迹，从伤口流出的血液染红了白色的地板革。由于存在好几个伤口，所以几乎可以排除“因自己不小心撞到头部而死亡”的可能性。

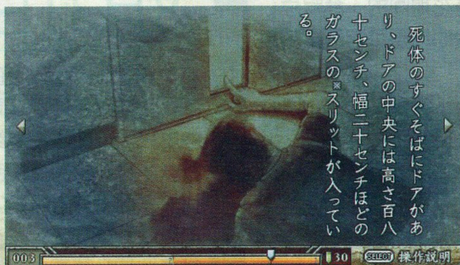
离尸体咫尺之遥的，是一扇门。门体的正中镶嵌着一块高180厘米、宽20厘米左右的玻璃。

“这个门是？”刑警向图书馆员询问道。

“门的对面是图书室。虽然从阅览室也能进出图书室，不过顺便在这里开了一扇门，方便从视听室来往。因为视听室并不存放录像带或CD。”

透过门上的玻璃看过去，图书室的架子上堆放着成摞的录像带和CD。刑警打量着玻璃对面的图书室，歪过头自言自语：“到底是在指着什么呢……”

之所以这么说，是因为被害人的右手食指用力按在了门中的玻璃上。仿佛像是要指着对面的某样物件，又像是企图写下某种信息。



接着，刑警将目光投向房间的大窗户。窗外是一片旱田，铁路离窗户约有十米的距离。会不会有乘客在车上目睹了案发的经过？……想归想，但这里是六楼，还是别抱无谓的期待比较好。

紧靠窗户的室内地板上有着数滴血迹，推测被害者是在窗边遭到袭击，然后踉跄地走向通往图书室的门，并最终倒了下去。

第二章　两名嫌犯

之后，法医前来验尸，推定死亡时间在下午1点到2点之间。在这段时间内使用视听室的只有死者，而使用过旁边的图书室的人则仅有两名。

一个是姓黑木的男子。从12点20分到1点20分的一小时内，他就在杀人现场旁的图书室内看书。

刑警把黑木传唤到图书室询问道：“当时你有没有听到隔壁的视听室传来可疑的响动？”

“不太清楚……我读书读得太入神了。”黑木答道。顺带一提，他读的书是三本厚厚的少年漫画志。原打算把三本全部看完的，但由于中途突然觉得寒冷，便关掉空调离开了。

另一个是姓白井的男子。从1点40分到2点之间，他也使用了命案现场隔壁的图书室。

“我当时是在拍摄列车视频。这里视点很好，适合拍摄列车。”白井一边说着，一边小心翼翼地举起挂在脖子上的数码相机。

慎重起见，刑警检查了相机的数据，里面确实收录了大约20分钟左右的列车视频。视频里没有任何可疑的响动或影像，不过最开始的几秒拍到了白井大汗淋漓地打开窗户的情景。

“你当时没开空调吗？”

“这是肯定的吧，不然列车宝贵的行进声会被嘈杂的空调声音盖掉。”

的确，就算是现在紧闭着窗户，还是能清晰听到室外机运转的声音。如果是打开窗户拍列车，这声音必定会更大。

刑警让白井退出房间，独自打量着周围。阅览室分别通向视听室和图书室的两扇门上都没有窗，所以无法从阅览室得知这两个房间内的情况。无论是黑木还是白井，都有机会避人耳目地完成犯罪……

“嗯？”刑警这时突然意外地发现，这里多出了一样在确认尸体状况时还不存在的东西。这件东西明确地指出了犯人的名字。



解决篇

纵观案情，空调和死者的手指是重要突破口。凶器倒是其次，因为无论是黑木的厚本漫画，还是白井的数码相机，都是足以置人于死地的工具。

在本案的最后，刑警意外发现的“在确认尸体状况时还不存在的东西”，是指被害人临死前留下的死亡讯息（dying message）。为何之前没有看到？因为被害人是在留有水汽的玻璃上用手指写下的。

刑警刚进入案发现场时，能够清楚地透过门中间的玻璃看到图书室内的架子，表示两个房间没有温度差。（否则玻璃上会因为温度差结出水汽。）而当把黑木和白井两人传唤到图书室问话时，由于空调启动，图书室的温度降低，两个房间之间的门玻璃的温度随之下降，于是门玻璃在保持高温的视听室一侧再度结出水汽，浮现出被害人的死亡讯息。

文中没有告诉我们死亡讯息的实质内容，需要我们继续推理。被害人既然能临死前在门玻璃上写字，说明当时的玻璃上也是有水汽的。根据黑木和白井的证言以及数码相机的视频记录，只有黑木当时开了空调，才能造成两个房间的温度差。

失窃的手办

案件

第一章 事件发生

收到失窃通报，丸之内庆次想当然地以为这又是一起最近在辖区内频发的入室盗窃案，可事实上似乎并不这么简单。

驻足于经历了百年风雨的古老仓库前，丸之内仰视上去。仓库虽然不是很大，但还算坚固，不是随随便便就能侵入的。将视线投入敞开的仓库门，便可看到正在采集证据的鉴定科人员。

“刑警先生，那帮人没问题吧？如果把我的收藏弄坏，我可以会要求你们赔偿的！啊，那个采取指纹的粉，有没有撒到后面啊？”站在丸之内身旁的男子不安地窥探着仓库，惶惶不安的模样。他是本次盗窃案的受害人，名叫宫本学。尽管年龄奔四了，却既无工作也尚未结婚，靠父母养着，并拿着父母的钱购买他的“收藏”。大概是缺乏运动又喜吃高热量食物，全身都包裹着肥厚的脂肪，虽是寒冬时月却汗如泉涌。仓库里堆砌了他的各种收藏，数量之多，简直像是把秋叶原的一家店铺——不对，应该是两三家店铺都搬了过来。

盗まれたフィギュア
我孫子武丸

录影带、CD加上DVD，仓库中央还有专门播放它们的等离子电视和外接音箱。三面墙边摆有近三米高的架子，包括美少女手办在内的各种宅物都被精装在一个个玻璃匣内，陈列得宛如美术品。这些美少女手办大多是动画角色，造型相当地“儿童不宜”，鉴定科人员不禁苦笑。

“不用担心，他们都是专家，以前也勘察过摆着高价古董和字画的现场。”

“但你们会觉得他们只是普通的玩具吧？啊！不要用脏手碰我的小梓！”

丸之内赶忙按住意欲冲进仓库的宫本，说道：“你也想尽快抓住犯人，找到失窃的手办吧？那就请全力配合我们。”

进入母屋的玄关，正对的是绘着龙虎画像的屏风，屏风后便是接待室。在这和风浓郁的大屋里，唯有接待室铺着绒毯，绒毯上是一组西洋沙发，虽然典雅有致，却显得与其他房间格格不入。刚踏进这个接待室，宫本就大叫起来：“就是这些家伙！就是他们中的某个人偷的！请搜查他们全部人的住宅！”

接待室里端坐着四个人。其中三个是像宫本一样散发着御宅气息的男子，最后一个则是较为惹眼的年轻女性。

“宫本，压根没这回事。犯人不可能是我们，刚才也都向你解释过了吧？”目测年龄将近三十岁的高个男子站起身，操着关西腔说道。

“犯人是看准了目标下手的。能够知道那个东西的摆放位置的，难道不是只有你们吗？还是说你们其中某个人把那个东西告诉给了别人？”

四个人互相交换一下视线，脸色变得很难看，谁都没张口说话。刚才辩解的高个男子忿忿不平地坐了下去。

“你所说的‘那个东西’指的是被盗的手办吧？据说价值非常高。那么具体它到底是怎样的，能详细告诉我们吗？”丸之内问道。

“是浩人·山岸的手办！”宫本的语气兼具愤怒和自豪。

“浩人·山岸……是男性的手办吗？”这个答案倒是超出了丸之内的预料，他原以为被盗的手办也应该是那些半裸或全裸的女性才对。宫本好像见着了外星人一样瞪圆了眼睛：“是浩人·山岸啊。难道你不知道？”

“想来是动画片里的某个角色吧？我不知道。”

“帮帮忙！居然连‘世界的浩人·山岸’都不知道？”宫本苦笑着打量着在座所有人。四名嫌疑人也露出同样的苦笑表情。

嫌疑人之一——带着无框眼镜、看似大学生的男子开口道：“那、那个……所谓的浩人·山岸，是日本的天才画师兼模具师。他的作品在世界著名苏富比拍卖会上被赋以两千万美元，折合日元二十亿以上，向世界证明了日本的手办已经是一门发达的艺术了。”

比起说明的内容，丸之内更吃惊的是对方语气上牛皮哄哄的口语表现，大概是现在的御宅们流行这样的说话方式吧……话说回来，好像真的在哪里看到过这则新闻。

“就是！不知道浩人·山岸，简直就像日本人不知道喜多川歌麿（※）一样耻辱！”也不顾对方是嫌疑人，宫本流露着兴奋地附和着。

“原来如此。那么被偷的手办既然也是这位大师的作品，想来也相当珍贵了。值五亿，还是十亿？”丸之内问得颇为不怀好意，被问的宫本也一下子收起亢奋的情绪，整个身子仿佛都小了一圈：“这个……倒也不是。他的作品不全都那么值钱。我买进的时候花了100万多点，那一批作品的价值现在都不低于300万了。再说手办也不是经常出现在拍卖会上，虽然它们都是无价之宝。就算你给我开300万、400万的价格，我也不会卖掉。”

丸之内瞥了一下四名嫌疑人的表情，他们没有一个人露出反对或抗议的表情，看来宫本所言不虚。老实说，当被盗品的价格从原本以为的二十亿降到三百万时，丸之内还是松了一口气的。当然这不是说被偷的东西不珍贵警方就可以不重视，警察毕竟也是人，面对的金额越多还是会越加紧张的。

※喜多川歌麿：江户幕府后期的浮世绘大师，擅长美人画。

“诸位失礼了。方才一直忘了打招呼，鄙人是丸之内。你们都是宫本先生的朋友吧，为什么会来到这里呢？”该是向他们听取证言的时候了。

四名嫌疑人加上受害人宫本，他们五人均是在网络或动漫周边专卖店里结识的御宅族。每周的星期六，他们都会带上自己的宝贝，聚在一起互相展示或交换。今天也和往常一样，中午过后大伙便陆陆续续地集中，两点整的时候打开仓库门，打算进里面召开例会。可是几个人连椅子还没坐热，宫本就叫嚷浩人·山岸的手办失窃了。宫本检查了每个人的随身物品，又把仓库的边边角角翻了个底朝天，最终还是没能找到，无奈之下报了警。

“事情大体上就这样，能不能让我们回去啊？我今天接下来还有重要的约会呢。”四名嫌疑人中看起来最为年长的太田抬腕看表。他是个五十岁左右的中年人，束在脑后的头发已经混有白丝，据说是一名动画脚本家。

“开什么玩笑！”宫本叫道，“太田，你是他们之中最想购买这个手办的人吧。难道不是你觉察我完全没有卖出的意思，就心生歹念地顺手牵羊了吗！”

太田的目光霎时就变了：“喂，你给我放尊重点。虽然以前就觉得你没什么教养，可现在我也忍不下去了。你完全不配被称作‘宅男’，简直就是个人渣！”

“太、太田老哥，宫本只是因为宝贝被偷一时上头而已。对吧？”高个男子再度站起身来，慌慌忙忙地打着圆场。他姓坂口，是个与动画产业无关的普通公司雇员，比起其他几个人也许算是社会常识丰富的了。

“坂口你也逃不开干系！你以前不也对我的这个手办垂延三尺吗？”

见宫本把炮口转向自己，老好人模样的坂口也怒不可遏：“我才没有稀罕你的东西，少来跟我信口开河！”

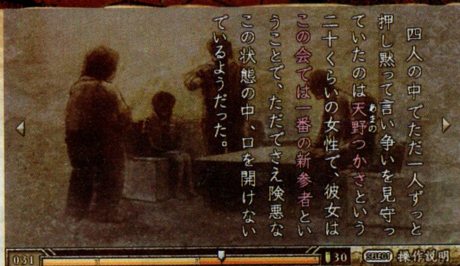
“坂口君冷静一下。宫本，我觉得没有任何证据就认定别人是贼不是件好事。我们不都是朋友吗？”大学生模样的眼镜男子姓根岸，看起来文弱稚气的他其实上是个写手。

宫本不依不饶地说：“根岸你也是。最近好像没接到几个像样的工作，很愁钱吧？难道你不是想把那个手办卖掉解决生活危机吗？拜托你了还给我吧！”

“你适可而止点吧！要是我真的想偷出去卖掉，为什么只偷这一个？为什么不把其他值钱的收藏也一并拿走？”

四人之中一直没说话的女子名叫天野司，二十岁左右。她是第一次参加聚会活动的新人，在这种剑拔弩张的气氛下根本插不进话，





只能看着宫本与另外三名男子的无厘头争吵。

宫本也许是觉得不能同时得罪三个人，消停片刻又把眼光投向坐着的天野：“对、对了。多年以来的聚会从没有失窃过，天野一来就有事件发生，果然还是她最可疑吧！”如整块鳕鱼子一样肥壮的手指笔直地指向天野。

“你、你说我？这太无理取闹了……”

丸之内稍微与这些吵成一团的人保持了距离，观察他们的动静。过不久，部下青木从仓库方向走来，丸之内走出玄关，听着青木的现场报告。据鉴定，现场采集到了不少明晰的指纹，但都是失主宫本本人的。仓库尽管有些年头，但造得很牢靠，除了正面的大门外，无法从其他地方侵入。仓库的大门上是最新式的南京锁，产自芬兰，坚固可靠，就算是惯偷也没办法破坏，而锁体本身也没有任何被撬痕迹。上锁的门把手虽然看上去可以破坏，但事实上完全没有破坏的痕迹。门上的插销亦完好无损。

仓库三面墙的高处、离地约三米的地方，均开有采光口，采光口拦有格子状的铁栅，人是绝对无法钻进钻出的。但是采光口的下方均摆放了柜子，加之仓库里本来就有攀高用支架，如果踩着支架，还是有可能把手办从采光口扔到外面的——以上是青木的意见。

丸之内返回接待室，四名嫌疑人呆然地各自把目光瞥开，只有宫本面红耳赤地站立着。

“从现在起我要对每个人分别问话，能给我提供一个房间吗？”丸之内道。

第二章 事情听取

最先被传唤的是宫本。

“你最后一次看到手办是在什么时候？”

“上周。上周的例行聚会上。”

“那四个人当时是进了仓库的吧？”

“是的。”

“从那以后就再也没打开仓库的门锁对吗？”

“对。”

“那么，你是否想过也许上周在你锁住仓库门以前，手办就已经失窃的可能性呢？”

“……这是什么意思？”

“我是说，也许在上周的聚会上，就有人趁着你不注意偷偷把手办拿走了。”

“这不可能。离开仓库的时候我检查过每个人的随身物品。”

我可不想参加这种互相猜忌的聚会——丸之内心想。

“架子的上方都有采光口，如果是背着你从那里把手办送到外面呢？”

“从那里？大家都在一个房间里，要是有人攀登支架就算是傻子也会发现吧？”

“或许是扔出去的……”

宫本对丸之内的这句话稍作想象，便全身哆嗦起来：“不可能，那样会把手办摔坏的。再说我是把手办放在玻璃盒中，玻璃盒去了哪里呢？”

“原来如此，我明白了。也就是说，犯人果然还是只可能经由仓库的大门进出，把手办偷走的了。可是门上的南京锁看起来非常坚固。”

宫本略带得意地从鼻孔里喷出一个“哼”字：“当然。我的这把锁广泛被使用于世界各国的原子能和军工设施，没有人能破坏或撬开。订做时可费了老大神了，从下单到取货至少得花十天时间。价格高达十万，不过它的确值这么多钱。”

但还不是遭贼了么——丸之内心想。宫本大概也是相同的心思，胖胖的脸皱成了一团。

“那么这把锁是从什么时候开始使用的？”

“上上周……不对，应该是从更前一次聚会开始。以前用的锁是在附近的日用品店买的，总觉得不太牢靠。得知有这种更好的锁以后，我就立刻订了一把。”

“钥匙有几把？”

“锁上带了三把钥匙，这一带的锁匠都没办法配这种钥匙，只有厂家才能生产。当然厂家不会接受除买主以外其他人的配匙业务。除了常用的一把外，另外两把都锁在保险柜里，保管得很严密，就算是我的家人也没机会触碰。”

“即是说平时只使用了一把。那把钥匙在……”

宫本默默地从身上的运动衫下面拉出一截链子，一把钥匙安然地拴在上面。

“你平时都是这样保管的吗？”

“对。不过睡觉时会摘下来。”

“参加同好会的人里面，没有一个人能碰到这把钥匙，是吗？”

“是的。”

“这样一来，只能认为他们谁都不具备偷走手办的能力——除了你自己……”

宫本仿佛被踩到尾巴的猫一样跳脚大怒：“你说话要负责任！为什么我要偷走自己的手办然后闹出这么大的动静？”

“你办过财产保险吗？”

“保险？哦，是呀，早知道给手办上保险就好了……该死。”

看样子他并没有办过保险。可即便如此，也不能排除宫本自导自演的可能性。犯人说不定把手办就藏在附近，貌似有必要仔细搜查一



下周边地带。

接下来传唤的是入会时间最短、且看上去最容易沟通的天野司。毕竟她刚参加同好会就发生了这起案件，受到怀疑也是无法避免的。

“听说你是最近才参加同好会的，有没有介绍人呢？”

天野期期艾艾了一会，这才开口说道：“其实……我对动画、手办什么的都没什么兴趣，所以当然也不可能去偷那种色情的手办。”

“哈？可以请你解释一下吗？”

“请你务必保密。我……其实是个见习摄影师，杂志编辑部立下名为‘恶心宅男的脏房间’这一方案，派我来寻找合适的取材对象。为什么我要做这种事情呀？明摆着为难我嘛！但是编辑部又说如果找到了合适的房间又能拍下照片，就会帮我刊登，所以我才装作对宅物感兴趣的样子，混进同好会的。嗯，就是这个样子。”

尽管开始就觉得天野不像御宅圈子的人，但“撒谎参加同好会”这件事情本身就极为可疑。总之应该先打听编辑部的联系方式，核实情况。

丸之内接着发问：“被盗的手办应该是宫本所有藏品中最值钱的一个吧？”

“好像……是的。虽然我不太懂行，可是不管讨论什么，大家的话题很快又会回到那个手办上。在我看来那只是个很下流的巨乳手办。”

“另外三个人都很想获得那个手办是吗？”

“看起来是的——不管怎样，我都完全没有偷那个手办的动机，请你一定要明白！”

“这可不好说。就算对手办本身没有兴趣，但在知道手办的价值后也可能心生歹念。



或者说你不小心弄坏了手办，为掩盖过失而故意把手办藏了起来，这也是有可能的。你应该早就知道那是个高价的藏品了吧？”

“您这么说也不是没有道理……可如果我真的是犯人，还会坦坦荡荡地返回这里吗？”

“的确。不过，突然的缺席反而会更惹人怀疑。特别是你这种情况，上周第一次参加活动，如果今天不来的话那不是更可疑吗？”

丸之内倒也不是认定天野司就是犯人，但是通过嫌疑人的解释，也许能从中发现事情的真相。

“可、可是，仓库不是锁得非常严实吗？其他人可能还有拿到钥匙的机会，我却绝对拿不到。不信请你去问问他们。”

如天野所言，比起身为新人的她，其他人的确更容易拿到钥匙——丸之内这么想的，暂时停止了对天野的询问。

第三个传唤的是急着要回家的太田，他刚进门就摆出相当不耐烦的表情：“拜托你们赶快放我走吧。你们也不想陪混蛋的宅男浪费时间吧？”

“我们丝毫没有这种想法，不过也更倾向于尽早破案，请你理解并协助我们。宫本给仓库上的南京锁……”

“哦，你说那个笨重的锁啊。说是用链锯都无法破坏，真是荒唐透顶。不破坏锁也能破坏门把，真想天衣无缝的话应该将门把和大门也都换了才对吧。”

从安全角度而言，太田的这番话并没有错，可这次并没发现任何破坏的痕迹。

“听说以前用的锁更加简单。”

“那是三个星期前吧。浩人・山岸的作品一件件地升值，宫本这家伙也不安起来了。换锁以后还一个劲地炫耀锁的价格，说什么原子能发电站用的也是这种锁。”

“钥匙——你有过触碰钥匙的机会吗？”

“怎么可能有！宫本当个宝似的用链子拴住挂在脖子上，谁都没办法摸到。再说那家伙的脂汗又重，谁都不想去摸那种恶心的钥匙。”太田说得颇为过瘾，末了还露出了笑容。

犯人果然不可能是通过大门，而是从别的某个地方侵入仓库的——丸之内如此想着。

第四个传唤的是根岸，实际年龄奔三的他看起来也就二十岁左右。还没等丸之内开口询问，屁股刚沾到凳子的根岸就开始滔滔不绝地辩解起来：“摸着良心讲，我对动漫周边不太感兴趣。参加这个同好会的主要原因是能看到一些我没买过的DVD。”

“可是刚才宫本也说过，卖掉那个手办能换取一笔可观的金钱，你也应该知道吧？”

“警官你不要什么都信。在国内只能卖给同类的收藏家，一下子不就暴露了吗？当然也不是不可以卖到国外，可卖到国外就得在网上竞拍，也是一下子就暴露了的，除非走私。倒是太田，他经常去国外。”

越是有名就越难转卖，手办在这点上倒与美术品是同一个道理。

“那个南京锁……”

“啊，你说那个啊？有一回聚会中途休息的时候我看了一下，被那个东西惊呆了。不过当时好像只有我是第一看，其他人看到我的表情后都露出苦笑。”貌似换锁的那一天根岸并不在场。

“宫本挂在脖子上的那把钥匙，据你所知，有没有人有拿到那个的机会？在这次换锁后的三周期间。”

“我想没有吧。最起码就我所见，宫本从来没有把钥匙从脖子上摘下来过。”

丸之内最后传唤的是坂口，问的问题也跟之前一样。

“钥匙？那不可能。宫本从开始就防我们像防贼一样，简直像有被害妄想症，但事到如今也不能说是妄想了。”

第三章 再现

在锁的问题上纠结似乎已经是死胡同了。丸之内认为有必要再次检查现场，于是让大家全部前往仓库。鉴定科的人已经撤队了。

“平时大家都是怎么召开例会的呢？能再现一下让我看看吗？”

以宫本为最先头的队列慢慢靠近仓库。鉴定科临行前关上了仓库门，门把上的南京锁处于打开状态。丸之内伸手把锁给锁好，又确认了一下门的把手和插销，果然还是没有发现异状。

“请像往常一样开始例会。”

宫本扯出颈上的链子，把钥匙插进锁孔。旋转了一下，伴随着沉沉的“咔嚓”一声，锁打开了。宫本把开了锁的半扇外门的门把手拉开，接着推开内门，按下仓库内的某个按钮，瞬间变得灯火通明。太田、天野、坂口和根岸相继入内。

“等一下。进入仓库的顺序不是固定的吧？”

“宫本总是第一个进去，其他人就没有特定的顺序了。”队列最后的根岸答道。

“今天的顺序是怎样的？”

“上周和这周都是我在倒数第二个位置，而根岸先生都是最后的一个。”天野畏畏缩缩地说道。

“说起来还真是这样。”根岸附和道。

经过全员的回忆，今天的顺序应该是宫本、太田、坂口、天野和根岸。丸之内让他们按照这个顺序再重新进一次仓库，待全员就坐后，宫本拉住外门的把手，先关上外门，接着关上内门。

“接下来你们做了什么？”

“大家刚坐下来没多久，宫本就突然站起来大叫‘没了！浩人・山岸的手办没了！’”根岸说道。

被盗的手办原来位于宫本座位旁边的架子的正中，与人站立时的视线平齐。跟在宫本后面进入仓库的某人要想藏起手办或者从采光口扔出去，是不可能做到的；再说现在采光口的格子窗户也处于关闭状态。

“这么说失窃果然不是在今天的例会上发生的。让我们换种思考方式，比如在上周的例会上手办就已经被盗了。”

“我说过不止一次了，当时走出仓库的时候我仔细确认过！”宫本生气地说道。

“请继续听我说。犯人说不定在偷走手办后又在手办原来的位置上放了其他代替品，比如仿制品、照片等。并且这个代替品能够自动消失，比如材料是冰，又或者能够燃烧掉。”

“那也不会连一点痕迹都不留地消失吧？这不可能。况且从这里出去的每个人的随身物品都被宫本检查过，要想在例会上偷走手办绝对不可能。”坂口带着讽刺口吻地歪唇陈述着自己的观点。

如果不是在例会上失窃的，那只有可能是两次例会中间的这段时间了。可是钥匙一直由宫本慎重保管，谁都没办法浑水摸鱼。这究竟是怎么回事？

“仓库内有厕所吗？”

“厕所在母屋。而且就算要上厕所，也都是空着手去的。当然我也会检查他们的口袋。”

“上周的例会，所有人都去过厕所吗？”

“因为怕麻烦，所以大家都在例会开始前就上过厕所了。天野因为上回是第一次参加，所以例会进行到一半的时候想去上厕所，结果还因为被搜身而吓到了吧。”根岸说完，天野点头表示同意：“真吓死我了。但还是配合宫本先生检查了，仔细得就连一张卡片都带不出去。”

“对女生也要搜身吗？内衣里面也检查了？”

“我只是让她把口袋翻出来，到这个程度而已。我想她也没有机会把东西藏到衣服的里面去。”宫本说道。

天野似乎突然间记起了什么：“好像还有一位也去了厕所。应该是……太田先生。”

太田慌忙解释道：“最近有些尿频……不过去厕所之前我也被搜了身的，不是吗？”

宫本缓缓点头：“不管怎样，被偷一定是在上周的例会之后。昨天还是前天，或者是更早。肯定有人偷偷潜入仓库过！到底是谁！拜托你了把手办还给我吧！”

“可是南京锁只有你能打开，这里除了仓库大门外又没有其他入口。”

所有人都开始把怀疑的眼神投向宫本。

“搞什么，别用那种眼神看我。浩人·山岸的手办确实被盗了！我怎么可能说谎呢！”

确实，没有买保险的宫本没有任何说谎动机。然而在座的这些嫌疑人里，似乎也没有人能在这一个星期内偷走手办。

这到底是怎么一回事？

解决篇

本次事件的被害人是宫本学，他保管在自家仓库的手办被盗。在某次每周必开的例会上，他进入仓库后发现手办被盗。仓库里虽有采光口但装着格子窗，能够供人进出的只有仓库门。然而，门上锁着坚固的南京锁，该锁除了宫本学本人外无人能打开。由于例会中宫本会检查每个参加者的随身物品，可以无法在例会时把手办偷出。那么，犯人究竟是何时、从何处、运用怎样的方法偷出手办的呢？这是本次事件的最大谜团。

要想从仓库里偷出手办，只有经过门或采光口两处。由于采光口拦着格子窗，所以成列着手办的玻璃罩是无法从采光口运出的。考虑到这一点，必然只有仓库大门这一条路可走。在前一次的例会上，宫本学确认了手办仍在，而例会中宫本必定会检查每个人的物品，所以犯人只可能是在前一次例会完毕后的某个时间，经由仓库的大门行窃的。宫本在一周前和事件发生的当天共两次打开锁，犯人可在这两次开锁之间从容下手，下面就说明犯人打开南京锁的方法。

由宫本提供的信息可知，南京锁本身有两个重要点：一、要想买回这种南京锁，从订货到取货至少要花10天时间；二、南京锁是从三周前的例会开始投入使用的。犯人在三周前的例会完毕后立即找到厂家订货，等待十天的制造周期，这样便能在前一周的例会以前拿到相同款式的锁。普通的门锁无论是上锁还是开锁都需要用钥匙，但南京锁在上锁时只需将锁上的金属扣按下即可，不需借助钥匙的帮助。

要想从仓库的入口大门侵入，犯人就必须打开南京锁，问题是犯人究竟是用“谁的钥匙”打开了“谁的南京锁”。作为先决条件之一，宫本的南京锁钥匙无法复制，也没有人能拿到他的三把备用钥匙，因此本次事件的核心就是“犯人用自己的钥匙打开了自己的南京锁”——事先把自己的锁与宫本的锁掉包。那么，如果犯人在前一次的例会上就已经给锁掉了包，为什么宫本没能发现？第一、犯人的锁与宫本的出自同一个厂家，外形相似；第二、当犯人在前一次例会中把锁掉了包，宫本照样可以在例会结束后不使用钥匙就给仓库上锁——即上一次例会后，宫本其实是用了犯人的锁锁住仓库，这是唯有对南京锁才能完成的诡计。

宫本有个坏习惯，在开锁以后就一直让锁处于打开的状态，这样就让犯人可以从门把上将锁取下，换上自己的锁。为了躲避宫本的物品检查，犯人事先把自己的锁放在室外。在例会开始后（仓库门打开时），犯人中途离开仓库，趁众人不注意地把锁换掉。例会中途，“上厕所”是个离开仓库的好借口，而由于厕所在远离仓库的母屋内，这段路步行需要一定的时间，利用这段时间完成换锁的小动作并不困难。接下来我们来整合一下犯人在整个事件中的动向：第一步，三周前仓库换上南京锁，例会结束后，犯人去定制了相同款式的锁；第二步，十天后从厂家取回锁，参加一周前的例会；第三步，在例会开始前预先把锁藏在仓库外的某处；第四步，例会开始后，犯人借口上厕所走出仓库，然后用事先藏好的南京锁与宫本的锁掉包；第五步，把宫本的南京锁藏好，返回仓库；第六步，例会结束后，宫本确认手办还在，完全没有注意到锁被掉包，用犯人的锁给自己的仓库锁了门；第七步，等大家都离开后，犯人返回仓库，用自己的钥匙打开自己的南京锁，进入仓库偷出手办；最后，犯人走出仓库，再把刚才藏好的宫本的南京锁安回原来位置，给仓库上锁，于是在本周的例会前，宫本也能成功地打开仓库门。

了解犯人的手法后，便可用排除法来确定犯人的真身。鉴于刚才的说明，犯人必然满足两个条件：一、犯人在上周的例会中上过厕所；二、犯人在三周前就参加了例会。符合第一个条件的是天野司和太田，但三周前的例会上，天野司并没有出现。虽说上周最后一个进入仓库的根岸也有机会换锁，但他也没有参加三周前的例会，因此犯人只可能是太田。

灭灯的房间

案件

第一章　不速之客

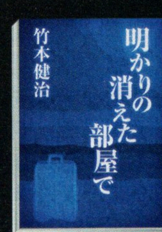
十二月十日。

天野司从一大早就显得慌慌忙忙，今天是与朋友约好去韩国三人旅行的日子。

按照计划，九点时小岛辰夫会开车来接人。早知道就把准备工作都做好了，否则也不至于这么慌张——但由于前些日子实在太过疲劳，昨夜刚过十点就疲惫不堪地倒在被子上睡着了。睁眼一看已经是上午八点！洗脸、化妆、选衣服，然后一边叼着面包一边整理行李，这么多的事情居然能在一个小时内就搞掂，天野简直佩服死自己了。

刚钻进车里，辰夫就半恶作剧半吃惊地取笑道：“嚯，你也有穿裙子的时候啊？”

“你这家伙把我想成什么了？”天野挺起自己平坦的胸。



事件ファイルNo.2　『明かりの消えた部屋で』

楽しかった韓国旅行を終えて自宅に戻った彼女を待っていたのは恋人の死体。帰宅直前にすれ違った怪しい女性は、彼女にしつこくつきまとっている元カレの現在の彼女でした。さらに、恋人に恨みを持つ男も捜査線上に浮上し・・・。誰もいないはずの真っ暗な部屋で、いったい何が起こったのか。

竹本健治(たけもと けんじ)

昭和29年兵庫県相生市生まれ。「匣の中の失楽」や「ウロボロスの偽書」などアンチミステリの名作を発表。囲碁やマンガにも造詣が深く、著書に囲碁マンガ「入神」もあります。主なミステリ作品には、天才棋士牧場智久が活躍する「囲碁殺人事件」「将棋殺人事件」「トランプ殺人事件」、ちょっとエッチな本格ミステリ「キララ、探偵す。」などがあります。

接着要去接高桥亮子。车行驶了约摸二十分钟就到了她的公寓，天野让辰夫在车里稍等片刻，按响了亮子的门铃。

“小司？进来吧。”

天野来到亮子家的玄关前，刚准备拖鞋，房内又传来亮子的声音：“就在那里等我一下，一分钟就好了。”

隔着厨房餐室的里屋中，口中叼着一片面包的亮子正在跟行李箱搏斗。看来她也跟我一样是那种临阵磨枪的性格——天野司的嘴角不由地露出一抹苦笑。

“抱歉抱歉，久等了。我们走吧！”

天野司就像被驱赶着地退出门外，亮子紧随其后地走出大门，把门潦草地一带便欲上车。天野司急忙提醒：“亮子，你没锁门！”

“啊，真的呢，你看我这记性。”

“都怪你自己太急啦。”

在确认亮子锁好门后，两名女生这才回到车里，接着就直奔机场啦！一路上很幸运地没有塞车，三人顺利地搭乘飞机飞往韩国。

小岛辰夫和高桥亮子都是司在大学的社团同伴，社团的名字叫“肉食俱乐部”。这次旅行的主要目的便是韩国烤肉，顺带抽出一点时间观光，总行程为四天三夜。

亮子大胆粗心，行事几乎不事先确立计划，走一步算一步；辰夫则是完全相反的极度谨慎派，不把整个事情的来龙去脉计划好便绝不行动，所以由他来担任这次旅行的干事一职。

事实上，如果只有司和亮子两人，行程绝对会乱成一团。加上小岛辰夫的三人组的确度过了一段奇妙的旅行，不过旅行的过程与本

故事的主线并无关系，因此先把对这部分内容的详细描写割爱到一边。司和亮子的种种脱线行为几乎逼得辰夫情绪失控，数度怒喝二人：“今后我再也不想跟你们俩扯上关系！”不甘示弱的亮子反唇相讥：“我也没想跟你扯上什么关系。”“你的男朋友还真是操劳命啊。”

辰夫之所以会这样讥讽亮子，是因为亮子目前正与男朋友佐久间克巳同居中。司也见过佐久间几次，他是个没能红起来的演员，只能靠便利店打零工为生。个头虽矮，却是个运动神经发达的阳光青年。

“说起来，你男朋友没对这次的旅行有意见吗？”司说。

“没啊，就关照我吃个尽兴。”

“真体贴呀，好羡慕哦，我也想要这样的男朋友。你跟着的前一个男友让你操了不少心，现在真是幸福美满啊。”

亮子闻言，双眉间反而掠过一丝愁色：“事实上，以前的男朋友最近找到我，说想破镜重圆，真伤脑筋啊。”

“诶？真的吗？”

“我是觉得他很烦啦，手机都设置拒收他的消息了。可近来一段时间，我被他在回家的路上堵了好几回。”

“你以前的男朋友不是有恋人了吗？说起来，明明是他当时变心了你们才会分手的吧？”

“他说还是觉得我好，只要我跟他和好如初，他会去跟现在的女友提出分手。我实在烦了，就斩钉截铁地告诉他不要再纠缠我，但不知道他还会不会死缠烂打……全天下的男人果然都是只顾自己的任性鬼！”

辰夫淡淡地说：“别把话说太绝了。”

“那你现在的男朋友知道这件事吗？”天野司问。

“我还没告诉小克（注：亮子对佐久间克巳的昵称），是不是应该告诉他会比较好啊？”

司沉吟了一下：“要是以前的男朋友不再纠缠你的话就没有告诉的必要了。你先观察一段时间，要对方还不依不饶，你就跟克巳商量看看吧。”

“嗯，谢谢。你说的对。”亮子点点头，结束了这个话题。

然后到了十三号，饕餮之旅终于圆满结束，三人返回了日本。

“你们两个来我家坐坐吧，我家有美味的中国茶，喝了会很暖和。而且据说它对脂肪的分解效果是乌龙茶的7倍呢！”在亮子的邀请下，开着车的辰夫摸了摸肚腩：“这还真不错，能快点分解掉就好了”

距离亮子的公寓还有寸步之遥时，三人却险些与拐角处冲出的轿车撞上。那辆红色的车甩出巨大的弧度，速度丝毫不见减慢地扬长而去。

“搞什么。真险。”

这一段小插曲过后，三人到达目的地刚好是下午四点。这是随处可见的普通公寓，高三层，住着九户人家。将轿车在来宾停车位停好，亮子缩了缩肩膀，加快步子走向一楼的三号室。

“啊，有包裹。”亮子从门与门框的夹缝里取出一张包裹通知单，随即把钥匙插进锁孔。

“哎呀？”亮子用钥匙在锁孔里转了好几下，偏过头去。

“怎么了？”司问道。

亮子一边开门一边说：“门居然没有上锁。”

“这么说克巳已经回来了？”

“现在这个时间，应该不会回来才对。”神色讶异的亮子重新看了看包裹通知单，走上玄关一边唤着“小克”一边向里屋走去，司与辰夫紧随其后。

“啪”地一声打开室内电灯，亮子正准备把脚踏上厨房餐室的地板，突然如遭雷击般地定格住了。“小克！”亮子像是突然被人扼住气管，这一声呼喊尖锐怪异，司和辰夫急忙凑过来向里屋看去。

里屋的地面要比厨房餐室矮一阶，两个房间中是打开的和式拉门。就在拉门稍稍再往前一点的位置上，一个矮小的男子身体横躺在地。格子上衣、黑裤子，仰卧的身体向外微倾，软绵绵地看起来毫无活力。不管是看脸还是看身材，这都是如假包换的佐久间克巳。半睁的眼眶中，一对瞳仁已浑浊不堪；皮肤的颜色也变得像粘土一样可憎——这明显已经不是一个活人该具备的样子了。

“怎可能……”受到惊吓的司一下子瘫软下去，辰夫一个箭步冲到克巳的身旁，轻轻触碰了他的手腕，随即颤抖着呢喃道：“身体已经冰凉了。死了。绝不会错……”

“小克！”就像刚刚摆脱了定身术，亮子奔到克巳的尸体旁大声喊叫着，抽泣着。辰夫站起身走到一旁，用手机报了警。

司战战兢兢地靠近尸体，抱着完全不相信这是现实的心情看着眼前的光景。“到底发生了什么事？为什么会变成这样？”一片空白的大脑中，只有这两个问题反复交替着。

“脑后有血迹，既不是病死也不是自杀，一定是被人杀害的。”被辰夫低沉的发言拍击着耳膜，司禁不住打了一个冷战。

第二章 嫌疑人们

警方很快赶到了，众多警员之中，一个面相凶恶的警官扬起声音：“搞什么飞机，又是你啊！”

“啊，丸之内警官！”天野司与丸之内已经不是第一次打交道了。

“为什么你会出现在这里？”

“这是因为……”

司和辰夫向丸之内简单地说明了事情经过，“事情就是这样，当然我肯定不是犯人啦！”

丸之内紧皱浓眉，带着粗重的鼻音哼道：“先调查才能有结论！”

“不过，这个现场还真是……”丸之内审视着眼前的环境，嘟囔着。

接下来请允许笔者重新对现场的状况做一下说明。从公寓外进入亮子家的玄关，先是三合土铺成的地面，往里面一点是六叠大小（注：叠为日本面积单位，1叠≈1.62平方米）的厨房餐室，其间摆放着桌子与四张椅子。浴室和厕所也并排地位于靠近玄关的地方。厨房餐室与六叠大小的里屋由拉门隔开，里屋的地面比餐室要矮一阶。里屋的地板贴着树革地板，从餐室方向看过去的话，正面为连地的高窗，右侧则是通向卧室的门，房间中央摆着一张钢质矮桌。并且，这个房间里还陈设了三个书柜，靠左边墙壁的两个书柜一个是抽拉式，另一个则带有两开的玻璃门；陈列着各种工具书和文库本的书柜则靠右侧的门。

除以上描述外，拉门上方的两侧各有钉死的牢固支架，这些书柜和支架约20%的空间装着书，剩下的地方被大量的绒布玩具塞满。这些绒布玩具大部分是小熊猫，三个书柜里大大小小加起来应该就有两百只以上。在如此多小熊猫的环绕下，一具遗体横卧室内，产生一种莫名的异样感。



尸体脑后的出血量并不大，但发现了疑为钝器殴打的凹陷痕迹，随后的验尸也表明脑挫伤是导致死者身亡的直接原因。

最大的问题是死亡时间的确定。年长的白衣搜查官告知丸之内，死者已经身亡了两天到四天之久。

“精确度真低呢。”听到司的这句话，丸之内嫌她多话地板起脸来。老搜查官倒是比较好说话，亦或是对年轻女性抱有好感，只是笑眯眯地说：“准确来说，我们还在等待详细的验尸结果。只是尸体已经完全脱离尸僵，此人至少死亡两天以上，绝不会错。”

“脱离尸僵？”

“对。人死后两～三小时，尸体开始局部僵硬；六～八小时僵硬会向全身扩展；十二～十五小时是尸体最硬的时候。然而这次的尸体反而非常柔软，要软成这样，至少得花两天左右的时间来脱离尸僵。”

“这么说犯罪时间应该是在十一号的下午四点前。那么，为什么死亡时间的上限是四天？”丸之内依旧板着脸问。

老搜查官还是笑眯眯地说道：“你们看，尸体的颈部浮现绿褐色的网纹，这是全身静脉的蔓延腐烂，这种‘腐烂网’会在死后的两三天内出现。考虑到季节因素，从颜色和蔓延程度看，绝对不会死亡超过四天。”

“原来如此。”

“老头子，没必要向普通市民解释得这么详细……”在丸之内的苦笑下，老搜查官自嘲地敲了一下头：“抱歉抱歉。”

随后的详细验尸进行完毕，但尸体这几天处于怎样的气温状况依然不得而知。正因为无

法进一步精确情报，因此死亡推定时刻并没有变得更为精确。

另外，由于出血量较少，所以无法判断该房间是不是杀人的第一现场。克巳的鞋子有不少双，返回公寓时穿的是哪双鞋并不得而知。如果他是在外面被人杀害后搬回屋子的，当时他穿的鞋子还在不在，这些也都是亮子无从知晓的。

在验尸的同时，警方也详细调查了佐久间克巳的行动。前文虽提过亮子与克巳处于半同居状态，其实克巳在距离此处一站路的地方也有自己的公寓。据亮子叙述，克巳在九号晚上八点来到她的住处，并于当夜十二点前离开——这是亮子最后一次见到克巳。

克巳在九号晚上七点前结束当天的零工并离开便利店——这是除亮子外的第三者所能提供的最晚目击证言。隔一天到了十一号，本该去打工的克巳却没来上班，手机也因断电而无法接通，导致无故旷工，店长大怒之下当场决定辞退克巳。

此外，据克巳的几名朋友以及同剧团的伙伴反映，他们之中也有人给克巳打过电话，但手机果然还是无法接通；发过去的短信也没有回音。尸体现场和克巳的公寓里都遍寻不到手机。

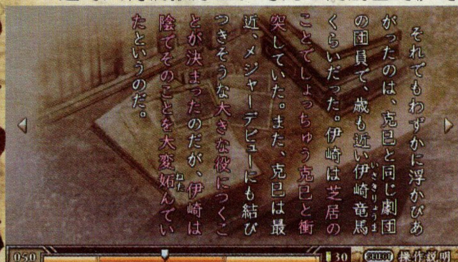
鉴于以上说明，最后能确认克巳平安的人是亮子，从她的证言可以把死亡时间浓缩到“十号凌晨零点前～十一号下午四点前”这一时间段内。

司、辰夫和亮子三人的进出国记录也被调查过，在他们四天三夜的旅途中，没有发现其中某个人偷偷回到日本。司也表明三人在白天一直都同时行动，深夜也不会有回国航班。尤其是亮子，她与司晚上同睡一间屋，有着完美的不在场证明。

借由门缝中夹着的包裹通知单，警方也调查了宅急便的事务所。包裹递送员于十二号的下午四点上门，按了电铃后许久不见有人开门，便留下包裹通知单离去了。递送员当时并没有确认公寓的门是否锁好。

在调查过程中，警方对亮子前男友的存在异常重视。该男子名为田所羊太郎，学生，在朋友的活动策划公司里帮忙。他现在交往的女友名叫花井和美，在百货商店工作。田所羊太郎在与亮子分手时交还了亮子公寓的钥匙，但也不排除他已经额外配了一把的可能性。在警方的追问下，羊太郎承认了逼迫亮子复合的事实，但竭力否认自己杀害了克巳。由于死亡推定时刻范围过大，羊太郎没有确切的不在场证明——但这对于所有人来说都是一样的。于是警方集中就“动机”这一点来追查嫌疑人。

这时又有情报浮出。与克巳同剧团的伊崎龙马总是因排戏与克巳发生争执，克巳最近又获得了出演重要角色的机会，伊崎在暗地里极为嫉妒。——天野司得知以上情报，是在尸体被发现两天后的十五号。与辰夫拜访亮子时，现场尚有一名年轻的警察看守，可见天野司的女性魅力还是值得肯定的。这位年轻的警察跟天野司聊完了，丸之内警官姗姗来迟：“你这家伙，该不会把搜查情报泄露出去了吧？”



“啊，不。这个……那个……不能说吗？”

“当然不能！可恶，一个个的都这么嘴碎！”丸之内终于爆发了。

在稳定了一下情绪后，丸之内问：“这事就算了。在你们刚才聊天时提到的名字里，谁有驾照？”

“驾照？”不明就里的天野司反问。

还没等丸之内再开口，年轻警察就抢着说：“田所羊太郎和伊崎龙马都没有驾照呢。”这种又把调查情报轻率披露出来的行为，让本就眉头紧皱的丸之内青筋暴跳：“快回答我！”

天野司沉吟着：“杀害现场是不是在这个房间里是个大问题。要是在别处杀害后再搬到这里，没有车的话极难办到。所以犯人应该是拥有驾照的某个人……可是，田所和伊崎真的都没有驾照吗？”语气之中透着失望。

“这毕竟只适用于杀人发生在别处的情况……”

“那——果然这里才是第一现场？最可疑的还是田所吧！得知亮子出国就偷偷潜入房间，刚巧碰上克巳；又或者他从一开始就是有计划地杀人。不管怎样，田所如果想跟亮子复合，那最大的障碍就是克巳啊。”经司这么一说，一旁的亮子越来越没精打采地垂下头。

“啊，对不起，看我这话说得不经脑子的……”

就在司抱歉地敲了一下自己的脑壳时，年轻警察又管不住嘴地说：“说起来，花井和美倒是有驾照呢。”

“哎？”天野司转过头，“花井和美是田所的女朋友。可是……”她稍作思考，又问：“花井的车是什么样子的？”

“我看过，是一辆红色小轿车。”

“就是那天我们看到的那辆！”辰夫抢在司之前叫出声来。

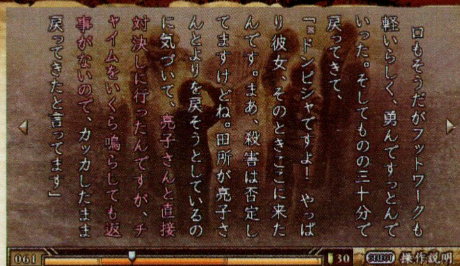
随后，两人交替着向丸之内说明了当天回程之时，差点跟一辆红色轿车相撞的情形。

“你们看到的也是一辆红色轿车？这条线我们会去调查，可是，为什么花井要这么做？若花井对亮子小姐下手还情有可原，但为什么要去杀死佐久间克巳？而且还特地把尸体再搬回来，这太荒唐了。”

天野司并没有就此屈服：“也有可能是为了陷害情敌亮子，故意杀死克巳先生，然后让亮子背上罪名。但她做梦也没想到，亮子跟我们一起去旅行，有完美的不在场证明。”

这番争辩令丸之内哑然：“啊……原来如此，真了不起。经你这么一说，我也觉得可以接受了。”

一旁的年轻警察感佩地拍起手来，欲言又止的样子似乎是他想赞美天野司又找不到合适的句子，半晌才道：“那我立刻去调查情况。”



这小伙子的步伐倒是跟他的嘴一样轻，一往无前地奔赴调查。大约过了半个小时，年轻警察返回了：“大发现！花井果然承认她那天来过这里，嗯……当然也否认了杀人。她说自己觉察到田所想跟亮子旧情复燃，于是当天打算来与亮子来个女人间的对决，可不管怎么按门铃都无人回应，这才失望地离去。——她是这么说的。”

辰夫听到此处，发出一声轻哎：“嗯？她只是按了门铃？如果她事后真的那么失望，当时也应该试着开门吧。”

年轻警察想了想，开口道：“对了对了，她说她试着转动了门把手，可锁得很死。”

“这就奇怪了。我们三个返回时，门明明就没上锁。从她离开到我们返回的这段时间仅仅只有5分钟，除非有人在这5分钟内打开门锁，否则就是花井在说谎。”

经辰夫这番话的提醒，天野司也活跃起来：“果然！小司我第六感很准吧！这样花井和美也是有力的嫌疑人之一了。”

丸之内发出斗牛犬似的低吟声：“嗯……也有在外面杀害的可能性。事情真是越来越不让人省心。喂，轻部，扩大搜查范围，彻底调查花井和美的行动！”

听到年轻警察的姓氏，天野司差点就喷了。不过当事人并没留意到她的表情，一副严正模样地回答：“遵命，长官！”

就在轻部敬礼并打算走出公寓时，另一个瘦高个刑警与之擦身而过，进屋报告说：“获得重要证言！十一号天亮前，约凌晨两点左右，有人听到这个房间里传出重物撞墙的声音。”

“什么，十一号天亮前？为什么现在才得到该证言？”

“抱歉。证言来自邻居102号房的高中生女儿，昨天一整天都在外面，直到今天才问到话。”

“她说的时间也在死亡推定时刻的范围内，杀人事件就发生在那个时候！”

“这么说，和美小姐是无辜的？”天野司问。

“废话！你们这些外行净知道添乱。”

“怎么能这样！警官你刚才不也认为我说的有道理吗？”

“闭嘴！再罗罗嗦嗦的马上把你抓起来！”

“真不讲理……”天野司垂下头去。

“别介意、别介意，人生就是这样的。你还很年轻，还有机会重新再来，不是吗？”面

对说出这番缺心少肺言论的轻部刑警，天野司还没来得及生气就先呆掉了。

第三章 矛盾的证言

尽管调查走了些弯路，最受怀疑的对象又回到田所羊太郎。从十号的夜晚到十一号早晨的这段时间，田所声称自己在十号下午七点就回家，并一直没有出去过。在警方的进一步逼问下，田所又承认自己当晚的确在案发现场附近徘徊，推翻了之前的证言。由于不知道当天亮子去旅行，所以田所还想在回家的必经路上堵她，继续商量复合的事。

以上搜查讯息，自然还是轻部刑警告诉天野司的，轻部不愧是轻部啊。途中杀到的丸之内再次目睹轻部的碎嘴行为，懊恼地用手掩住面庞。

天野司继续追问：“然后呢，然后呢？”

轻部回答：“我就逼问他是不是没见到亮子小姐，但跟佐久间克已发生了争执，然后一怒之下杀人。田所拒不承认，他说晚上六点到八点间，自己在距离现场不远的地方等待了两个小时，之后就一直从公寓的一旁监视着这间房。在这段时间内，佐久间克已既没有来到这里，田所也没有潜入房间。”

“嗯？”天野司歪过头，“亮子在国外，克已也没来，这么说当天田所在监视该房间的时候，房里的灯应该一直是灭的了？”

“对，田所是这么说的。最起码在凌晨三点前，房间里没有亮起过灯光。”

“那声音是怎么回事？证言里凌晨两点的撞击声。”

“关于这点我也问他了，他说当晚根本没听到什么声音。不过在他当时监视的位置上，就算听不到声音也毫不奇怪。而且如果他真的听到了，就不用监视那么久了。”

天野司整理着思绪：“不过这么一来不是很奇怪吗？克已先生被杀害的地点，竟会是一个最少六小时无人进出、且一直没有开灯的漆黑房间。”

“奇怪也是应该的。也就是说，这反而证明了田所的证言是假的！”轻部自信满满地下着结论。

“说起来，花井和美提供的证言呢？”

不顾丸之内重重的鼻息声，轻部自顾自说道：“与之前没有变化。她说当时按了多次门铃并转动了门把手，门百分之一百是上了锁的。”

丸之内终于忍不住地摆出臭脸：“所以我就说你们这些家伙没有一个靠得住！”

天野司无视丸之内的发飙，继续追问：“可是，田所先生如果认真考虑一下自己的证言，也会觉察出奇怪来吧？既然如此，他为什么还会提供这样的证言呢？”

“比如在行凶过程中看到了第三者，如果证言中明说亮灯的时间，或许会被其他人指认出矛盾。但说房间一直黑暗的话，便不会露出这种破绽。”

“但是，若真是这样，他直接说自己十二点就已离去不是更好吗？这样也不会产生任何矛盾。为什么他要承认自己一直监视到三点呢？”

“的确如此！”就在轻部发出佩服的感叹声的同时，丸之内百思不得其解地搔着头发：“你到底是什么个意思？你觉得田所究竟是不是犯人？”

“我只对事情的真相感兴趣。”天野司本只是为了扮下酷，没想到却越来越刺激到了丸之内的怒神经：“可恶！太令人不爽了，太可疑了！你从四处搜集情报并故意搅得混乱不堪。啊，是你吧？是你在计划这一切吧！”

“不要胡说！我们都有完美的不在场证明！”

“这是你们从一开始就计划好的吧？没错，如果这桩事件的罪犯有共犯的话就不难理解了。最近有人从网上雇佣杀手，这也不失是一种方法吧！”丸之内只要脑子一热弄出个想法，随后会主动让思维往这个想法上靠拢：“嗯，我看准是这样没错。动机是因爱生恨，其实你也在跟佐久间交往不是吗？”

“你这是纯粹的妄想发言了。首先，我从来没有四处搜集情报，只不过是轻部先生主动告诉我而已。”

“罗嗦！你给赶快坦白！”丸之内的眼睛颜色都变得跟平时不一样了。

“怎、怎么能这样……”面对失去理智的丸之内，该怎么为自己辩解呢？这绝对比向魔女审判的法官辩解更加苦难。人生最大的危机就这样突然造访，天野司已经快要哭出来了。

可这时候，通往真相所需要的一切讯息其实已经全部集结起来了。

解决篇

事件的被害人是佐久间克已，第一发现者是他的恋人高桥亮子。尸体的发现现场为高桥凉子的公寓，十三号高桥与天野司、小岛辰夫从韩国旅行归国，回家后发现尸体。死亡推定时刻为九号下午四点～十一号下午四点之间。死者生前是在这个房间里被杀害，还是在别处被杀害后被搬到这里，暂时不得而知。这里特别要注意的是邻居提供的“声响”证言，在十一号的凌晨两点左右，邻居反映听到重物撞击墙壁的巨大声音。众人先一致怀疑该响动发生在死者被害的瞬间，但根据田所的证言，当晚房间的灯一直是熄灭的。那么，这一声巨响到底是什么声音？灭灯的房间里究竟发生了什么事？这两点应该是本次事件的关键点。

首先，十一号天亮前的巨响是什么？住在现场隔壁的邻居家女高中生提供证言，十一号凌晨两点听到现场传来的巨大响动。当晚，从十号晚上八点～十一号凌晨三点的这段时间内，田所羊太郎一直监视着高桥亮子的房间。田所称并没有看到佐久间前来。屋主高桥亮子当时身在韩国，所以房间理应是无人状态，灯也是一直熄灭的。为什么无人的灭灯房间里会传出巨大声响？如果田所是犯人并且说了谎，他就只需隐瞒自己进入过高桥房间即可，并不用提供“没有任何其他人进入房间”的多余证言。于是，佐久间克已不太可能是在亮子的房间里遇害的，也不太可能是田所所杀——如果是田所下的手，他根本就应该说自己早在案发时间前就远离了现场，所以我们认为田所没有说谎的必要。



人死后的尸体在十二小时～十五小时的时段是最硬的，之后慢慢变软，死后两天左右完全解除尸僵。犯人先利用尸体的死后硬直，把尸体的头和脚分别放在两个支架上，让尸体的背部悬空。支架虽高，现场的桌椅都能当做垫高物。之后，犯人将桌椅整理好，离开现场并放任时间流逝。待尸体的硬直完全解除后头和脚已经无法支撑整个，弯曲掉的尸体重心在悬空的背部，于是轻易地从高高的支架上落下，发出巨大的声音。犯人就是这样利用尸体的死后硬直来混淆杀人时间，并给自己制造不在场证明。推理到这一步，我们已经可以从“十一号凌晨两点尸僵完全解除”这一讯息推断出具体的死亡时刻——尸体在死后两天变得最软，所以十一号凌晨两点时，死者死亡时间尚且没有超过两天。（尸体不用等到最软的时点就会先从支架上掉落。）配合目击证言，死亡推定时刻可以精确到九号的晚上七点～十号的上午十一点之间。十号的上午十一点，佐久间克已很有可能在天野司一行出发去韩国之前就已经死了。

总结一下事件经过：第一步，犯人在九号的晚上七点～十号的上午十一点前将佐久间克已杀害；第二步，在佐久间死亡的十二～十五小时后，即尸僵最严重的时间里把尸体放到支架上，然后犯人离开现场；第三步，支架上的尸体慢慢变软，最终于十一号的凌晨两点掉落到地板上，从此时开始一直到十三号的下午四点，现场的情况都没有发生过变动。那么犯人准确是在什么时间把尸体放到支架上的？只要能明确这一点，就能排查所有人的不在场证明了。

解决这个问题的关键是现场门锁的证言。高桥亮子在旅行出发前确实锁了门，这点由天野司作证。也就是说，如果想在这之后把尸体抬上支架，就必须打开门锁。在门锁的证言上，高桥亮子与花井和美两个人互相矛盾。花井和美在十三号的下午四点左右为了男朋友田所羊太郎拜访高桥亮子，这时高桥亮子尚未回家，门锁是锁住的；在短短5分钟后，高桥亮子与天野司、小岛辰夫回家，并提供了“回家时门没锁”的证言。5分钟时间太短，很难想象有人能撬开门锁，因此花井和高桥两人之中必定有人说谎。请读者注意在小说的正文里是如此描写高桥回家时的情景的——“亮子从门与门框的夹缝里取出一张包裹通知单，随即把钥匙插进锁孔”“亮子用钥匙在锁孔里转了好几下，偏过头去”“亮子一边开门一边说：‘门居然没有上锁。’”

注意到没？“门没有上锁”这一讯息并非客观叙述，而是出自高桥的口中。她完全有可能先用钥匙悄悄打开门锁，然后谎称门没锁上。那么高桥为何要说这种谎话？这在稍后会作出解释。

由于事实上在高桥旅行期间门是一直锁住的，因此尸体不可能在这段时间内才被放上支架——早在高桥亮子出发前，尸体便已经在那了。那么高桥为什么没发现房间的支架上有一具尸体？下面就是最后的揭秘时间。

高桥亮子开始旅行是在十号上午九点二十分左右，该时间以后没有人入侵过亮子的屋子，所以犯人利用尸体硬直必然是在该时间以前。要利用尸体硬直，死者必须已经事先死亡了至少十二小时，那么以十号上午九点二十分为基准向前拨十二个小时，就是九号晚上九点左右。顺便一提，有人提供了自己在该时间与佐久间见面的证言——没错，提供“九号晚上八点～十二点见过被害人”的虚假情报；在十号上午九点二十分以前把尸体放到支架上；于十三号下午四点旅行归来假装发现尸体，为自己提供完美不在场证明的人物，只有可能是高桥亮子。

PSP游戏最强年鉴

本年鉴收录了2010年5月至2010年8月期间发售的各版本PSP游戏共63款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

年鉴说明

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本

依次为：游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

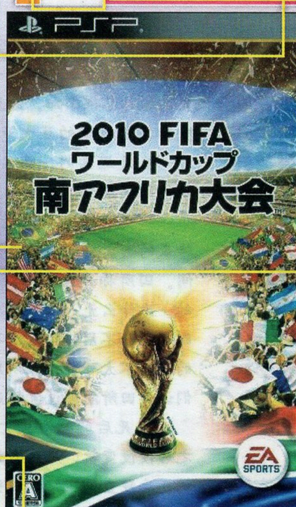
2010 FIFA 南非世界杯

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

推荐度 7

EA Sports	SPG	2010年5月13日	日版
1～2人	3990日元		全年龄

备注：2010年4月27日（美版）/2010年4月30日（欧版）



本作与《2006 FIFA 德国世界杯》一样，是EA Sports针对4年一度的世界杯而专门制作的FIFA足球游戏，这次的游戏背景转向南非，悉数提供199支参赛球队，场景为南非9大城市的10个体育场，玩家可以选择一支球队经历从预赛到获得世界杯冠军的历程。除了海量的球队、球员资料外，游戏内还收录了25首音乐，玩家可以在Media Center挑选这些歌曲来欣赏，也可以把自己喜欢的歌曲收录进来。游戏有很多小设定都让人印象深刻，比如给门将的开球设定了6秒的倒数时间、当球员解禁画面下方时，小地图、体力槽等都会自动透明化、越位球员的头顶会显示越位标志等。









画面 音乐 系统 耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

2010 FIFA 南非世界杯

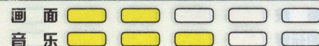
2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

推荐度 7	EA Sports	SPG	2010年5月13日	日版
	1～2人	3990日元		全年龄
	备注：2010年4月27日（美版）/2010年4月30日（欧版）			



本作与《2006 FIFA 德国世界杯》一样，是EA Sports针对4年一度的世界杯而专门制作的FIFA足球游戏，这次的游戏背景转向南非，悉数提供199支参赛球队，场景为南非9大城市的10个体育场，玩家可以选择一支球队经历从预赛到获得世界杯冠军的历程。除了海量的球队、球员资料外，游戏内还收录了25首音乐，玩家可以在Media Center挑选这些歌曲来欣赏，也可以把自己喜欢的歌曲收录进来。游戏有很多小设定都让人印象深刻，比如给门将的开球设定了6秒的倒数时间；当球员接近画面下方时，小地图、体力槽等都会自动透明化；越位球员的头顶会显示越位标志等。




画面 
音乐
系统 
耐玩度

薄樱鬼 游戏录

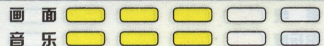
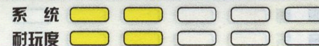
薄樱鬼 游戏录

推荐度 5	Idea Factory	AVG	2010年5月13日	日版
	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



《薄樱鬼》是以幕末的新选组为题材的女性向恋爱AVG，而本作则是"《薄樱鬼》系列"在PSP平台上的作品。游戏分为在屯所与队员们进行对话的"通常模式"，以及全部以可爱Q版2头身形象登场的"迷你游戏模式"。剧情是以游玩迷你游戏的方式慢慢推进的，如果完成全部迷你游戏的话，还能跟中意的角色一起享受甜美的时光。由于本作的重点在于"欢乐地游戏"，因此游戏中的气氛可以说与历代作品均有差别，粉丝们亦可借此机会体验到全新的《薄樱鬼》。游戏为全程语音收录，游佐浩二、三木真一郎、森久保祥太郎等魅力声优诚意献声，恋声的你不容错过。

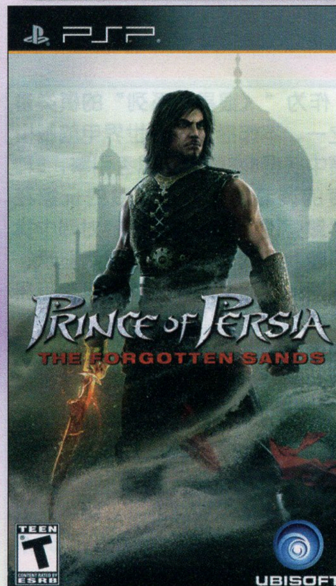



画面 
音乐
系统 
耐玩度

波斯王子 遗忘之沙

Prince of Persia: The Forgotten Sands

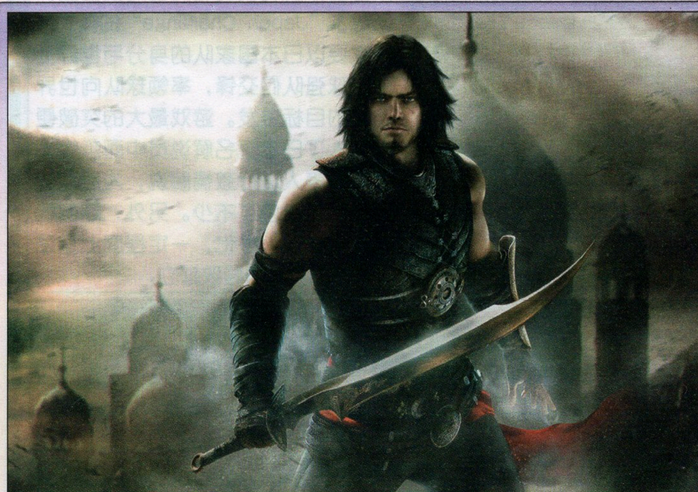
推荐度 8	Ubisoft	ACT	2010年5月18日	美版
	1人	39.99美元		13岁以上
	备注：2010年5月21日（欧版）/2010年6月24日（日版）			

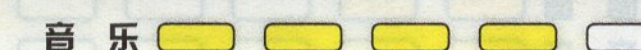


本作是《波斯王子 时之沙》的后续作品，游戏的剧情和系统都沿袭自前作，为了击退入侵的敌人，王子只能再次使用时之沙的能力，展开一系列的冒险。游戏中，王子需要帮助解救精灵Helem的3个姐姐，每个姐姐都是时间的化身，拥有可以对物体进行时空上的减速、加速以及时光倒流的技能。系列经典的尖刺类机关在本作中的出镜率颇高，不同类型的机关需要通过跳跃、躲避、翻滚等不同动作来通过。面对高墙时的"蹬墙之字跳"是游戏的一大难点动作，尤其是在利用不断下降的柱子进行搭脚换跳的情况下。游戏中的自然元素——沙子共有黄沙束、黄沙阵和黄沙流3种形态，对不同形态的沙子使用不同的技能，对王子闯关都起着非常重要的作用，比如将其冰冻起来当横梁或垫脚石使用、将其加速升高以帮助王子到达高处等，玩家需要在加速技能和减速技能之间灵活切换才能顺利到达目的地。

本作的战斗不太多，而且敌人的种类和数量也都很少，基本上一波最多只出现3名敌人，战斗时，掌握了对付各兵种的技巧就能轻松应对。使用收集到的点金石，可对王子的HP槽以及攻击招式两个方面进行升级，攻击招式共有5项，比如在防御之后自动发起反击、蓄力攻击、大范围气旋攻击等。由于敌人的攻击力薄弱，因此只要习得5项招式中的其中一种，战斗就会变得相当容易。





画面 
音乐 
系统 耐玩度 

B's-LOG 聚会

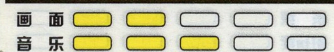
B's-LOG パーティー

推荐度	Idea Factory	TAB	2010年5月20日	日版
7	1~4人	6090日元		全年龄
	备注：无			



作为一款女性向游戏，本作同时收录了《薄樱鬼》、《绯色的碎片》、《少女的恋爱革命》以及《花宵罗曼史》这4部作品中的人气角色，堪称超越作品界限的梦幻之作。本作以投掷骰子，向指定目标前进为基础，属于简明易懂的桌面大富翁型游戏。不同作品的舞台风格截然不同，玩家可以选择自己喜欢的可爱Q版角色进行游玩。游戏支持最大4人对战，在行进的过程中可以对对手进行干扰，还会遇到众多的迷你小游戏，而通过游戏收集来的LP点数可以用于交换帮助卡片或者是特殊的语音。包括樱井孝宏、保志总一朗、绿川光、杉田智和在内的众多知名声优，为玩家献上极具角色特性和收藏价值的语音音效。

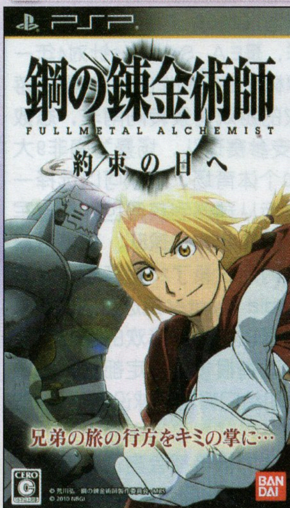



画面 / 音乐

系统 / 耐玩度


钢之炼金术师 通往约定之日

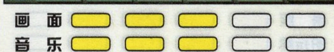
鋼の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ

推荐度	NBGI	RPG	2010年5月20日	日版
7	1人	5229日元		15岁以上
	备注：无			



《钢之炼金术士 通往约定之日》是新版《钢炼》登陆PSP的第二作，和前作的ACT不同，这次《钢炼》以RPG的形式登场。游戏分为剧情和战斗两个部分，剧情部分中，玩家可以体验到和原作一样的故事流程，包括遭遇斯卡和对抗人造人等经典的桥段都得以完全重现，除了主线剧情外，通过对话中所出现的分支选项，也能了解到《钢炼》世界里的其他内容或是部分角色的另一面。游戏的战斗部分以战棋游戏的方式进行，玩家需要按照行动顺序调动每名角色展开通常攻击或使用技能等行动，并且游戏还引入了方向的概念，从不同的方向攻击敌人能带来各种有利的效果。

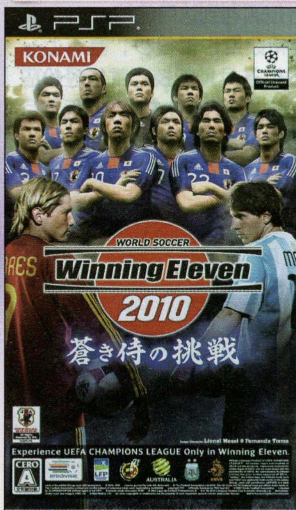



画面 / 音乐

系统 / 耐玩度


世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战

WORLD SOCCER Winning Eleven 2010 蒼き侍の挑战

推荐度	Konami	SPG	2010年5月20日	日版
8	1~4人	4980日元		全年龄
	备注：无			



本作是人气足球游戏"《WE》系列"的最新作，这次的作品以日本国家队为主题，标题中的"苍色武士"指的就是穿蓝色球服的日本国家足球队。而游戏中的CG则是根据真实比赛片段剪辑而成，热血而大气。本作在保留前作所有模式和内容的基础上，新增了"Japan Challenge"的模式，玩家要以日本国家队的身分与世界上的足球强队们交锋，率领球队向世界第一的目标进发。游戏最大的突破便是加入了日本著名解说员中西哲生、北泽豪等人进行激情解说，为热烈的足球气氛增色了不少。另外，越位线的加入也很人性化，一定程度上避免了盲目的塞球而导致越位。



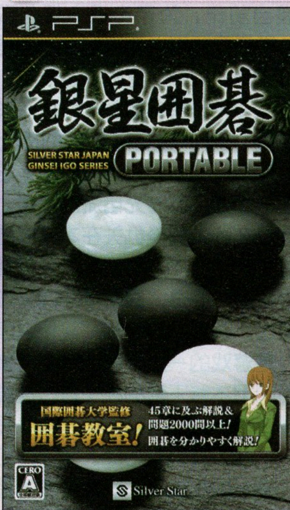

画面 / 音乐

系统 / 耐玩度


银星围棋 携带版

银星围碁PORTABLE

推荐度	Silverstar	TAB	2010年5月20日	日版
6	1~2人	5040日元		全年龄
	备注：无			



作为"《银星》系列"的棋类游戏之一，本作搭载了在世界电脑围棋大赛中获得6次优胜的思考引擎，5种难度的调节能让不同程度的玩家在与"最强围棋思考引擎"的对局中找到乐趣。游戏中还包括了提示显示、棋谱再现、盘面编辑、棋谱保存等各式各样的机能。"围棋教室"模式是以日本棋院、关西棋院等国际围棋大学采用的教材为蓝本制作的，通过说明和提问的形式对围棋的基础进行讲解，问题的总数达2000个以上。对新手的作用自不必说，即使是中、上级的棋手也能从中受益良多。另外游戏还搭载了实际对局时使用的计时系统，方便玩家进行对战。




画面 / 音乐

系统 / 耐玩度


摩登全民赛车

ModNation Racers

推荐度	SCEA	RAC	2010年5月21日	欧版
8	1~6人	39.99欧元		全年龄
	备注：2010年5月25日（美版）/2010年7月29日（日版）			

玩法和手感都近似于《马里奥赛车》的卡丁赛车游戏，并且完全继承了《小小大星球》的游戏精髓——游玩、创造、分享，比赛的过程中，起跑、氮气、漂移、能量槽等标准设定应有尽有，而联机模式则弥补了《小小大星球》的惟一缺憾。赛道上会不断补充各种道具，分为攻击、加速和陷阱三种，收集到后便可使用，当然在看到对手在前方道路上放置的炸弹或是对手正在对自己发射火箭弹的时候，玩家也可启动护盾来抵挡。拥有庞大丰富的自定义素材是游戏最吸引人之处，从角色到赛车到地图，每个细节都应有尽有，例如皮肤71种、眼睛455种、嘴巴330种等。

画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

空之音 少女五重奏

ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女の五重奏

推荐度	Compile Heart	AVG	2010年5月27日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

本作改编自一月番动画《空之音》，游戏讲述的是战争结束后的世界，15岁的新兵深空彼方为成为喇叭手而加入第1121小队的从军故事。和动画不同的是，游戏以"音乐祭"作为契机，展开了一系列和原作不同的原创故事。在正式的游戏中，玩家每天都要从小队的五名成员中选择其中一人来发展剧情，不同的角色当天能触发的剧情也各不相同，即使是相同的剧情，从不同角色的角度来观察，感受也是截然不同的，因此多周目游戏是必不可少的。当每天的活动结束后会进入深夜模式，在这里可以收集到本作的各种福利图片，游戏的CG图片素质不错，整个游戏给人一种温馨的感觉。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

炽焰同盟

ブレイズ・ユニオン

推荐度	Atlus	S・RPG	2010年5月27日	日版
9	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			

本作的系统继承自《尤歌朵拉同盟》，核心的卡片和战斗系统都只做了小幅度的调整，让游戏在细节上更加人性化。不过Sting的游戏向来以系统复杂著称，初上手的玩家需要认真观看教学才能慢慢摸到门路。尝试过前作的老玩家也无需担心，新增的卡片和特殊道具还是能在战术打法上演化出不少新意的。战术卡片的必杀技更加华丽，不少前作中较为"鸡肋"的卡片效果都经过了调整，再加上"战斗操控"系统以及大量的语音，让本作在战斗时热血感十足。作为战棋类游戏，本作对战术层面的要求也很高，不但攻防相性、地形效果等要素一应俱全，系列独有的同盟系统也考验着玩家排兵布阵的能力，每战的"速攻奖励（QCB）"更是培养角色的关键。虽然更换了人设，但游戏作为《尤歌朵拉同盟》的前传，在剧情上有着千丝万缕的联系。故事以帝国的视角展开，随着"炽焰义贼团"的不断壮大，玩家们能了解到前作中身为敌人的角色们所背负的不同命运。游戏中共设有3条路线，包括隐藏结局在内，4个结局都算不上传统意义上的"大团圆"，纵使是通关也会有一种怅然若失的感觉。分支路线以及道具、卡片、事件等收集要素让本作的重复耐玩性很高，想要完美绝非易事。另外，堀江由衣、田中理惠、茅原实里等众多知名声优的精彩演绎也为本作增色不少，如果有前作存档的话还可以进行联动，收得隐藏角色"魔女帕梅拉"。

画面 ■■■■□　音乐 ■■■■□　系统 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

奋力一发 充电娘CC

ファイトー発！充電ちゃん！！CC

推荐度	Russell	AVG	2010年5月27日	日版
6	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			

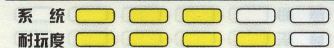


《魔力充电娘》是一部描述来自平行世界的充电娘布拉格通过充电的方式来让身心疲惫或有烦恼的人恢复朝气的喜剧作品。本作则是改编自原作TV版的一款AVG，游戏采用了原创的剧情，除了原作的角色都会悉数登场外，还新增了原创新人充电娘西露，在她的故事中，玩家需要协助她成长为一位可以独当一面的充电娘，而根据玩家在游戏中的表现和角色偏好，一共可以达成7种不同的结局。游戏为全程语音，并且采用了和TV版相同的豪华声优阵容，包括了饰演主角布拉格的福原香织，还有饰演布拉格的前辈亚蕾丝特的高垣彩阳，而新角色西露的声优则是由喜多村英梨担当。





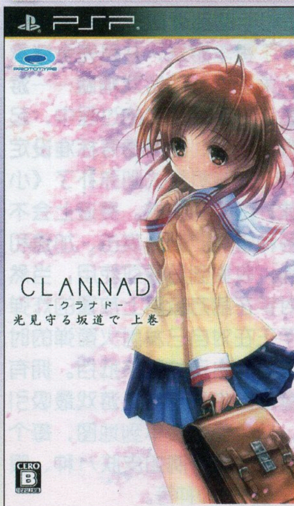

画面 音乐


系统 耐玩度

CLANNAD 被光守护的坡道 上卷

CLANNAD 光见守る坂道で 上巻

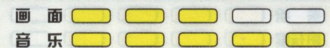
推荐度	Prototype	AVG	2010年6月3日	日版
7	1人	3780日元		12岁以上
	备注：无			

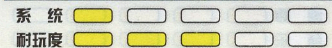


《CLANNAD》自PC版发售以来，无论PS2、PSP还是X360平台均大受好评，而《CLANNAD 被光守护的坡道》是由原作脚本的四位执笔人于日本游戏杂志《电击G' S Magazine》上刊登的全16话派生故事。每一话的焦点都落在《Clannad》中不同的角色身上，进而挖掘该角色的独有魅力。游戏分为两卷推出，而作为上卷的本作收录了16话故事中的前8话。游戏没有分支剧情，以"音乐+语音+图像"的多媒体电子小说展开。系统方面搭载的章节跳跃功能，可以让玩家犹如看DVD一样在每一话间自由跳转，相当方便。此外还可以与PSP版《CLANNAD》进行游戏背景的联动。






画面 音乐


系统 耐玩度

必胜柏青哥柏青嫂攻略系列 携带版 Vol.1 新世纪福音战士 魂之轨迹

必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズPortable Vol.1 新世紀エヴァンゲリオン～魂の軌跡～

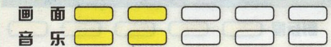
推荐度	D3 Publisher	ETC	2010年6月3日	日版
6	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			

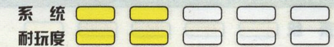


作为模拟柏青哥类游戏，本作跟大人气动画《新世纪福音战士》联系在了一起。借着新剧场版《破》蓝光版及DVD版的热销势头，本作引入了大人气角色真希波，同时新剧场版的经典场面也通过CG的手段在游戏中再现。当然，原版动画的精彩片段、原声语音以及精美的原画也同样会在收集模式中出现，让《EVA》的粉丝们大呼过瘾。而本作柏青哥的部分也毫不含糊，除了可以随意地设置机台外观、设定运行速度、支持以纵向画面进行游戏外，本作还搭载了丰富的研究机能，各种详尽的资料都可以随时进行查阅，方便玩家从不同的角度进行验证，在实践中加深对游戏的理解。





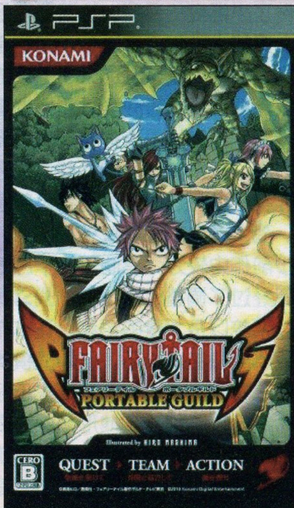

画面 音乐


系统 耐玩度

妖精的尾巴 携带公会

FAIRY TAIL PORTABLE GUILD

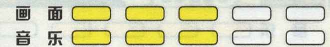
推荐度	Konami	ACT	2010年6月3日	日版
6	1～4人	5250日元		12岁以上
	备注：无			

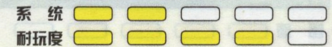


由大人气动漫《妖精的尾巴》改编的第一款游戏作品，本作的系统很大程度上借鉴了白金级大作《怪物猎人》的系统，而实际战斗方面又作了很大的简化，因此玩家们可以轻松上手。游戏通过完成任务来推进剧情，随着剧情的发展，玩家不但可以收得更多的同伴来扩大公会的实力，还可以挑战实力超群的BOSS及巨大的怪物。游戏的场景做得不错，各种魔法和技能演出效果也几乎完美再现了动画版的精髓。游戏里可以收服的同伴数量不少，而且每个同伴可使用的技能、魔法数量也很多，光是想将每个角色的各种魔法都欣赏一遍就需要花不少时间去提升角色的等级以及赚钱来购买魔法。






画面 音乐


系统 耐玩度

命运魔杖 携带版

ワンド オブ フォーチュン ポータブル

推荐度 8	Idea Factory	AVG	2010年6月10日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PS2的同名女性向恋爱AVG在PSP平台上的移植作品。游戏以存在魔法的异世界为舞台，描述了立志成为魔法使的女孩，通过学习决定自己的魔法属性，最终与一位男性学生结为连理的王道恋爱故事。游戏的基本系统继承了PS2版的"剧情分歧"设定，另外还将地图移动画面进行了改良，CG可以选择浏览的大小，学习中的动画演出也可以自由设定开启或关闭，平日的对话部分也有追加全新的剧情。还有在娱乐室中可以游玩的迷你游戏"ベターカード"也追加了全新的要素：只要面对同一个对手胜利3次，就能获得一张"嘘つきカード"，收集到5张就能获得全新追加的纪念CG。



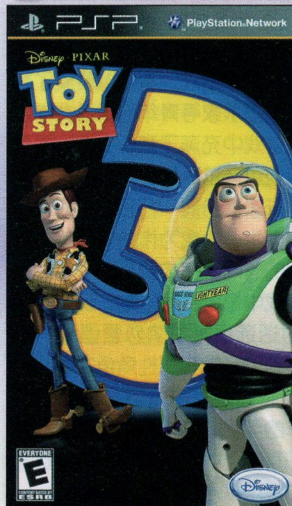


画面 音乐 系统 耐玩度

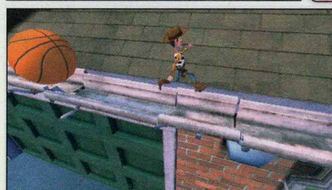
玩具总动员3

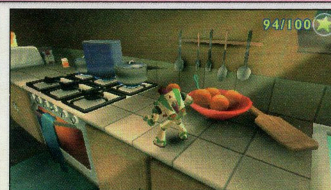
ModNation Racers

推荐度 8	Disney	ACT	2010年6月15日	美版
	1人	29.99美元		全年龄
	备注：2010年7月16日（欧版）			



根据同名电影改编的动作游戏，玩家需要操控众多玩具完成各种冒险，最终使失散的玩具们重新相聚。在剧情模式中，玩家需要操控不同的角色沿着五角星的分布路线进行冒险，跳跃和攀爬是主要的动作要素。途中玩家需要收集两种物品：一种是五角星，大多散落在冒险的路线上；另一种是隐藏在特殊地点的特殊物品，大部分都隐藏在不被人注意的地点，收集起来难度不低。游戏还提供了以胡迪为主角的木偶剧和以巴斯光年为主角的星际使命这两个冒险模式，在这两个模式中都会有敌人出现，除了近身攻击，在星际使命模式中，巴斯光年还可以发射激光攻击。





画面 音乐 系统 耐玩度

初音岛 少女交响诗 口袋版

D.C. Girl's Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニーポケット

推荐度 7	Idea Factory	AVG	2010年6月24日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是2008年在PC平台上发售的同名作品的移植版，从游戏封面和名称就可以看出，这是一款女性向AVG作品。本作的舞台依旧是贯穿系列始终的初音岛，在这座一年四季樱花不会枯萎小岛上，风见学园附属中学的少女古城史樱守护着飘散的樱花，与义兄古城孝明过着平凡的生活。然而史樱有一个从未向人提及的小秘密，故事也围绕着她所具有的神奇力量悄然展开……虽然是移植作品，但本作追加了12个全新的场景剧本，每通关两个正篇，就会出现新的短剧本。这些短剧本包括了正篇中没有描述的外传故事或是假想故事，以不同的季节为舞台，主人公以及各角色的服装也会有相应的变化。





画面 音乐 系统 耐玩度

大战略PERFECT 战场的霸者

大战略PERFECT 战场の霸者

推荐度 6	SystemSoft Alpha	SLG	2010年6月24日	日版
	1人	5800日元		12岁以上
	备注：无			



相比于其他同类战棋游戏，"《大战略》系列"更强调战场的宏大和兵器的真实，作为系列最新作的本作亦是如此。游戏收录了超过100张的战斗地图，地图中的每个地形格被详细划分为超高空、高空、低空、地面、海下等不同的高度，不同高度的兵器单位可以同时存在于一个格子内。地形上，同样收录有山脉、河流、海洋、平原、森林等地形，并有城市、工厂、要塞、核电站等各种设施。收录武器上，本作承袭系列以往的特色——取之于现实如美国的战斗机F-22A等，共有600种左右的兵器登场。比起以往枯燥的分列两边对射，本作在战斗中的画面角度更加自由。





画面 音乐 系统 耐玩度

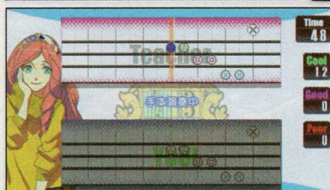
歌唱王子

うたの☆プリンスさまっ

推荐度	Broccoli	AVG	2010年6月24日	日版
6	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



由日本一Software制作，Broccoli代理发行的本作是一款音乐类女性向恋爱文字游戏，本作以聚集了想成为偶像、音乐家等青年的早乙女学院为舞台，游戏中充满了音乐要素，而玩家也可以通过玩游戏学会不少音乐的基础知识。玩家将扮演一名名叫七海春歌的新入校学生，为成为作曲家而努力，在12个月的时间里完成爱情和学业的双丰收。游戏中每个月为一章，玩家在游戏中的对话选项将影响恋爱值和音乐值，前者影响玩家和男性角色之间的感情，而后者影响女主角自身的音乐实力。本作的声优阵容十分华丽，铃村健一、宫野真守、中村悠一等大牌声优都为其中的角色献声。





画面 系统 音乐 耐玩度

格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章

ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル '94～'98 チャプター・オブ・オロチ

推荐度	SNK Playmore	FTG	2010年6月24日	日版
6	1～2人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是一款收录了《格斗之王'94》～《格斗之王'98》共5款经典FTG作品的合集。“《KOF》系列”的特色在于采用了有别于当时传统格斗游戏的组队对战方式，玩家可以从形形色色的3人队伍中选出一队进行游戏，并且从《KOF '95》开始，玩家还可以用不属于一队的角色组队，而《KOF '96》追加了比一般超必杀技更具威力更华丽的MAX超必杀技系统，《KOF '97》则是新的蓄气系统，可以说系列里最具影响力的几次进化都是在《大蛇之章》里完成的。另外除了保留了原作街机版的所有内容外，游戏还加入了练习模式与出招表，并提供了画廊模式让玩家欣赏设定资料和插画。





画面 系统 音乐 耐玩度

水仙 如果有明天 携带版

ナルキッソス～もしも明日があるなら～Portable

推荐度	角川书店	AVG	2010年6月24日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



原作是日本同人社团“Stage Nana”于2005年在PC平台公开的催泪型文字冒险游戏，至2007年为止，含第二代在内的累积下载数已经达到100万次。游戏不存在分支路线，故事以“生、死、日常”为主题，讲述在某医院7楼的末期病患者疗养所中，男女主角二人交织的感人泪事，透过故事让体验本作的玩家们感受到死亡、生存、生命等各种人生观所包含的各种意义。PSP版不仅收录原作PC版上的一、二代内容，还加入作为系列完结篇的第三章，将一、二代中围绕的关键词“第七层规则”其产生的原因加以说明，让本作的故事性进一步升华。另外加入大量语音、插图和人物立绘，其游戏的表现效果与同人性质的前作不可同日而语。



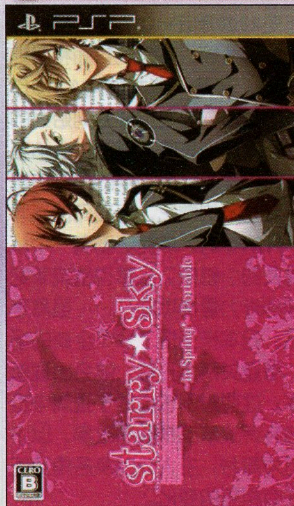


画面 系统 音乐 耐玩度

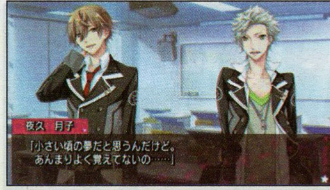
星座男友 春季篇 携带版

Starry☆Sky ～in Spring～ ポータブル

推荐度	Honeybee	AVG	2010年6月24日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作为人气AVG“《星座男友》系列”的掌机版，以系列的初代PC版移植而来，是一款女性向的学园AVG。本作相比PC版新加主线剧情和特殊事件，并有豪华的限定版。主人公是星月学园的一名女生，与两名青梅竹马的男生过着悠闲快乐的学园生活。在第一学年即将结束时，主人公的另一名青梅竹马从海外归来，这本应是值得欢喜的重逢，却对四个人原本平淡的生活造成了极大影响。三名恋爱对象分别由杉田智和、小野大辅和绿川光配音，遵循系列一贯的星座传统，他们也分别对应双鱼、巨蟹和摩羯三个星座，在游戏里的性格表现与三个星座完全吻合，因此非常适合星座爱好者一玩。





画面 系统 音乐 耐玩度

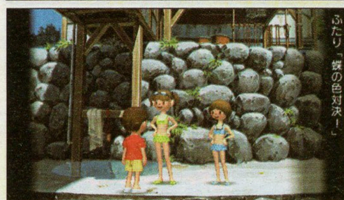
我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密

ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沉没船の秘密!

推荐度	SCEJ	AVG	2010年6月24日	日版
8	1人	4980日元		全年龄
	备注：无			



本作是于2002年夏天发售的PS2游戏《我的暑假2 海之冒险篇》的PSP平台复刻版。原作总计有70万以上的累积销量，同时也是“《我的暑假》系列”中评价最高、最受玩家欢迎的一作。完全没有复杂的操作，玩家可以操作主人公，按照自己的意愿，愉快地享受1975年日本乡土风情的暑假生活。PSP版全新追加了随时记录功能，即使只是忙里偷闲地短时间游戏也完全没问题。本作在完全复刻PS2版的同时，还追加了全新角色与全新剧情：解开巨大的沉船之谜、挑战猜谜姐妹的谜题、给小说家提供题材创作小说。除此以外，原本丰富多彩的海钓与河钓中鱼的种类有增加，恐龙瓶盖的收集数量从25个翻倍到50个，昆虫收集的数量大幅增加，虫相扑中增加了甲虫的种类也是乐趣倍增。原本保留下来的寻找火箭推进器事件、早上的广播体操事件也是原汁原味。最后就是系列中最为人津津乐道的绘图日记系统，同样追加大量事件，令玩家的暑假生活充满珍贵的回忆。游戏的主人公是一名生长在大都市的小学生，因为母亲临盆而父亲忙于工作，因此被托付到乡下的姑姑家暂住一个月。在这一个月中，主人公将体验到都市中完全无法接触到的生活，遇到各种各样的人，并与他们展开丰富多彩的夏日故事。而玩家将化身为主人公，在高自由度的环境下，享受只属于自己的、独一无二的暑假。



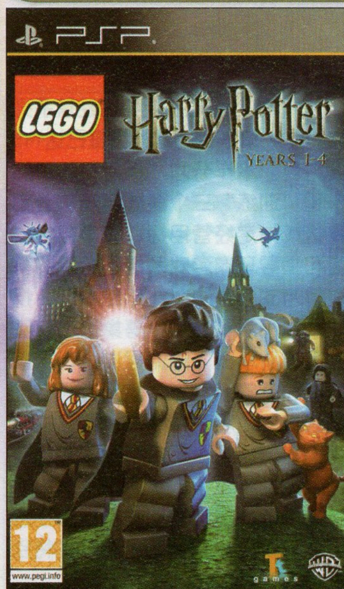


画面 ●●●●○ 音乐 ●●●●○ 系统 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●●

乐高哈利波特 1～4年

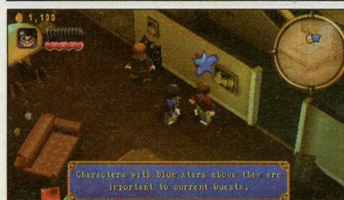
LEGO Harry Potter: Years 1-4

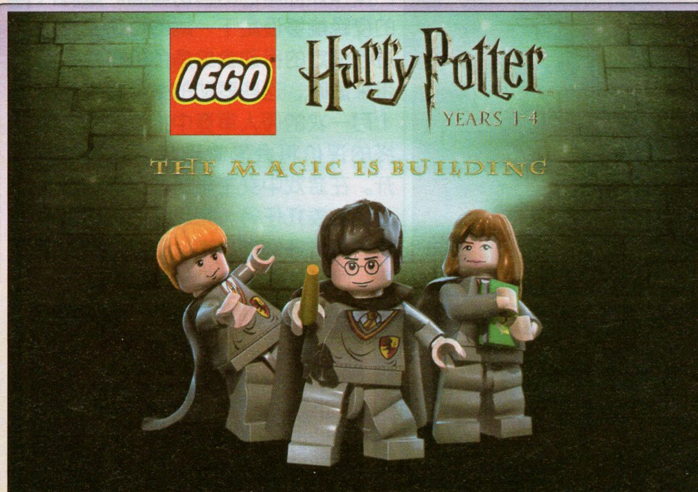
推荐度	Warner Bros.	A·AVG	2010年6月25日	欧版
8	1人	29.99欧元		全年龄
	备注：2010年6月29日（美版）			



本作是以乐高的形式来表现“《哈利波特》系列”电影的冒险游戏，玩家可以扮演哈利波特、荣恩等100多位角色在霍格华兹魔法学院进行探险，在学习魔法并调配药水的同时，还可以享受乐高积木那诙谐幽默的风格。本作共有4大章43个关卡，每个章节对应大厅中的四扇大门，每扇门内可选择本部对应的各个已解锁章节与模式，起初只能选择故事模式，完成一次后能开启自由模式，自由模式下可以不受章节规定限制选用已经解锁并购买的全部角色，许多收集要素必须在这个模式下才能达成，完成之前一部的故事主线后下一部的大门才会打开。任务目标以及任务目的地都会在屏幕右上角的小地图中标记出来，玩家可以一个接一个地接任务、完成任务，也可以在完成一个任务的过程中接受其他任务。

随着游戏的进行，会有很多其他角色加入冒险，每个角色都具有其特殊的能力，面对各种机关，玩家需要开动脑筋并合理运用同伴的各种能力才能解开谜题。游戏中的战斗场面非常少，且非常简单，不过解谜部分做得花样百出，很有意思，过关的关键就在这些各种各样的小机关上。本作的收集要素更为丰富，有积木（圆形）、巫师帽和巫师卡三种。积木相当于金钱，大部分积木都散落在场景中。巫师帽和巫师卡虽然数量不多，但收集难度较高，绝大部分都需要帮助其他人完成特殊任务才能获得。





画面 ●●●●○ 音乐 ●●●●○ 系统 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●○

混沌思绪 诺亚

CHAOS;HEAD NOAH

推荐度 7	5pb.	AVG	2010年6月24日	日版
	1人	6090日元		17岁以上
	备注：无			



本作原是5pb.在PC平台的AVG，在广受好评后移植到了PSP和X360平台，这次的PSP版不但优化了游戏的系统，OP和ED也采用了新歌曲。本作被称为“妄想科学AVG”，主人公西条拓已是个家里蹲高中生，原本对三次元不感兴趣的他却亲眼目睹了一系列于涩谷发生的猎奇杀人事件。游戏的主题是“妄想”，游戏中所表现的是一种分不清“现实”与“非现实”的恐惧感，在实际游戏中，玩家可以通过自己的选择来决定“妄想”的方向和内容。游戏的世界观设定比较阴暗，同时也充斥着不少血腥、猎奇的图片，建议对恐怖或猎奇类游戏抵抗力较低的玩家不要轻易尝试本作。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

大都技研公式模拟柏青嫂 押忍！操·鮪传说 携带版

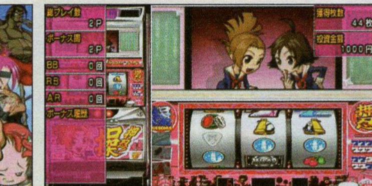
大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍！操·鮪传说 PORTABLE

推荐度 5	Paon	ETC	2010年7月1日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作同时收录了大都技研最新的“押忍！操”和“鮪传说”这两款柏青哥机型，忠实地再现了实机的效果，而通过液晶显示和优秀的音质，也让游戏的效果更加出色。除了有同类游戏中固有的模拟模式、自动游戏、资料分析等供玩家研究的机能外，本作还增设了加快游戏速度的“快速开始”模式以及充满实战感的“挑战”模式。随着游戏的进行，众多演出动画、背景音乐以及语音歌曲等都会在鉴赏模式下一一开启，玩家可以随时随地欣赏，在通过挑战模式后，甚至还能得到从未公开过的画像资料。而在挑战模式下获得的分数、BB次数、AR次数等，也都会在排名模式下进行记录。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

繁盛家族

华ヤカ哉、我ガ一族

推荐度 7	Idea Factory	AVG	2010年7月1日	日版
	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



以大正时代为舞台的女性向恋爱AVG。玩家在游戏中的分身是一位女佣，在代表日本经济的宫之杜财阀的宫之杜家中工作，并与家族中的6位兄弟发生一连串的故事。游戏中角色的对话采用了大面积立绘，还有可以自己操作迷你角色的移动画面。每周六的夜晚能够设定下一周的行动安排。进行设定的行动会给角色的属性数值带来影响，这些变动的数值将会在两个月一次的佣人审查中接受评判，最终的评价将会影响到故事剧情的展开。在游戏中女主角还可以接受其他角色的委托任务，完成任务的话就会收到各式各样的小说、画报之类的报酬，可以装饰在自己的卧房之中。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

THE 便利店 携带版

ザ·コンビニ ポータブル

推荐度 6	Hamster	SLG	2010年7月8日	日版
	1人	5229日元		全年龄
	备注：无			



PC平台上的知名便利店经营系列登陆PSP，该系列的累计销量已达145万套之巨。本作分为“运营”、“挑战”和“训练”三个模式，玩法分别是：达成指定经营目标、竞争目标达成度和指导玩家游戏系统。游戏的基本进行方式与系列以往作品一样，按照“开店→配置商品→募集员工→宣传→发展新店铺”的流程进行，玩家作为便利店的经营者，需要克服各种不利因素，使用各种手段让自己的店铺规模愈加壮大。厂商与日本知名连锁店LAWSON联手，除了LAWSON实体店铺中的内部装潢和商品都会在游戏中登场外，还会有LAWSON的特别路线等待玩家挑战。





画面 / 系统 / 音乐 / 耐玩度

限时幻想

ジカンデファンタジア

推荐度	Idea Factory	A · RPG	2010年7月8日	日版
7	1～4人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作号称最适合在上下班或上下学等时间进行的游戏，游戏的特色在于玩家可以自己决定游戏的时间，系统会根据玩家设定的时间生成能在这个时间里完成的关卡，不用担心到了目的地后才玩到中途而无法停下的情况出现。游戏为关卡制的A · RPG，每一关又由许多版面组成，版面的多少取决于玩家设定的时间，关卡长度决定了宝箱的出现频率和BOSS的强弱，游戏的目的就是不断深入并打倒最后的BOSS，不过本作并没有Game Over的概念，就算实力不够打不过BOSS，到了时间游戏也会强制结束，并保留玩家的获得物品和游戏进度，所以时间也绝不会因此而浪费。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

CLANNAD 被光守护的坡道 下卷

CLANNAD 光见守る坂道で 下巻

推荐度	Prototype	AVG	2010年7月15日	日版
8	1人	3780日元		12岁以上
	备注：无			



本作为时隔《上卷》发售一个月后《CLANNAD 被光守护的坡道》的第二部分，收录了Key社人气AVG《CLANNAD》的派生故事——《CLANNAD 被光守护的坡道》全16话中的后8话故事。《下卷》和《上卷》一样。后8话的故事较偏向原作的非主线角色，例如枈胜平、相乐美佐枝等，玩家可以通过《下卷》来对这些角色进行更深入的认识。另外《CLANNAD》全篇的精髓，也是催人泪下的结局部分将在《下卷》18话的冈崎汐篇中等待玩家，"CLANNAD"在凯尔特语中代表着"家族"，这其中的意义在这里将会得到最为动人的诠释。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●○○

火影忍者 疾风传 羁绊驱动

NARUTO－ナルト－疾风伝 キズナドライブ

推荐度	NGBI	ACT	2010年7月15日	日版
8	1～4人	5229日元		全年龄
	备注：无			



《火影忍者》从漫画、动画到游戏，如今所有平台几乎无孔不入。PSP上也推出过多款《火影忍者》游戏，不过大多都以动作格斗类型为主，而本作则一改过去的游戏风格，变为略带《怪物猎人》感觉的四人小组动作游戏。游戏分为故事任务与自由任务两种，故事任务在战斗之余，还穿插各种精美的动态立绘，令玩家在游戏中如同观赏一部《火影忍者》的剧场动画。除了原作出现的角色小队外，玩家也可以根据喜欢的角色编排出属于自己的梦幻小队，战斗不但有人与人之间的忍者对决，还会遭遇巨大的尾兽。通过与同伴之间的羁绊互相合作，就是本作的最大主题，单人游戏时玩家可以向另外3名NPC下达指令；在自由模式中更可以通过联机与好友进行最多4人的协力任务，齐心合力地展开共同行动。

游戏采用原创的故事情节，时间段约停留在原作《火影忍者 疾风传》中鸣人众人与组织"晓"展开战斗之前，舞台落在距离火之国不远的森林中，在这里有一个名为"梦隐之里"的小村落。虽然只是从属于某小国的忍者村，但却懂得操纵被称为"守护兽 · 三头"的巨兽的方法，这份力量即使是五大国也自认逊色。与此同时梦隐之里与木叶之间是结成和平协议的同盟国、在互相牵制之余确保邻近诸国之间的平衡。然而在某一夜，梦隐之里上出现的九尾却让事态发生巨大的变化。







画面 ●●●●○ 音乐 ●●●●○ 系统 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●○

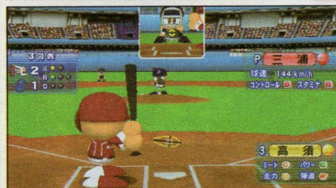
实况力量职业棒球2010

实况パワフルプロ野球2010

推荐度	Konami	SPG	2010年7月15日	日版
8	1~2人	5250日元		全年龄
	备注：无			



“《实况力量职业棒球》系列”首次以同时在PSP和PS3上发售的形式登场，按照惯例，游戏收录了2010年赛季的球员资料，并且连球场内的广告板也得到了忠实还原，让玩家在游戏中也可以和最新赛季同步。相比在画面上下工夫的PS3版，PSP版的卖点在于模式丰富，除了棒球模式、生涯模式、成功模式、锦标赛模式等为系列玩家所熟知的模式外，从《实况力量职业棒球 携带版2》开始受到好评的PoTaCa要素也继承了下来，玩家只要完成生涯模式或段位认定，就可以获得这种名为PoTaCa的卡片，而在特定的模式中使用PoTaCa的话，球员就能获得各种对比赛有帮助的能力了。





画面 系统 音乐 耐玩度

桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷

桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の卷!

推荐度	Hudson	TAB	2010年7月15日	日版
6	1~4人	5250日元		全年龄
	备注：无			



“《桃太郎电铁》系列”是一款由玩家扮演列车公司社长，通过列车周游各地，在指定时间内购置更多物业、累积更多资产，与对手一较高下的大富翁类游戏。而本作是该系列在PSP上的首款作品。PSP版的内容与Wii平台上的《桃太郎电铁2010》基本相同，游戏以日本各地为舞台，加入众多具有当地特色的妖怪以及贫乏神来给玩家们添乱，而历史英雄系统也是本作特色之一，通过独占特定城市的物业，可以呼唤出该地的历史英雄，为玩家提供游戏中各种各样的帮助。另外PSP版还加入了独有的“贫乏剑神”，以及利用PSP的便携性和联机功能加入的组队战、无线联机以及单机多人游戏元素。





画面 系统 音乐 耐玩度

武装神姬 战斗大师

武装神姬 BATTLE MASTERS

推荐度	Konami	ACT	2010年7月15日	日版
7	1~4人	5800日元		12岁以上
	备注：无			



《武装神姬》是Konami旗下的模型系列，这种模型一般分为素体和配件两个部分，素体一般是15厘米的可动式美少女模型，不过素体的构造都很简单，还需要玩家使用各种配件为其装扮，这种高自由度的自定义要素就是系列的乐趣所在。而游戏中神姬的设定是智能机器人，时间为近未来，这时在年轻人间流行开了一种使用神姬进行对战的电玩，玩家要做的就是和自己的神姬一起不断战斗并夺得官方比赛的冠军。和原版的模型一样，刚购入的神姬是什么装备都没有的，玩家需要为自己的爱姬换上各种装备，打造出集美丽与实力于一身的神姬。并且游戏还给每位神姬赋予了性格，大大增加了玩家培育神姬时的投入度。





画面 系统 音乐 耐玩度

与凯蒂猫在一起！打方块123

ハローキティといっしょ! ブロッククラッシュ123!!

推荐度	Sanrio	PUZ	2010年7月15日	日版
8	1人	4200日元		全年龄
	备注：无			



经典益智游戏《打砖块》的美少女+Hello Kitty的卖萌版，虽然标题中有醒目的“Hello Kitty”字样，但实际上游戏中和玩家打砖块的则是那些由多名知名画师所绘的女孩子们。

游戏的规则和传统的《打砖块》一样，就是操作弹球板把落下的球弹出去，来尽多尽快地击破版面内的所有砖块，而将球弹到砖堆的上方是提升过关效率的关键，也是游戏非常值得研究的地方。游戏中的各个关卡都巧妙地和角色形象相结合起来，而版面的设计也堪称丰富，游戏已有的版面超过100个。满足特定条件的话，还会得到各种各样有趣的小礼物。





画面 系统 音乐 耐玩度

最后的战士

ラストランカー

推荐度	Capcom	RPG	2010年7月15日	日版
8	1人	5990日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由擅长制作动作游戏的Capcom打造的原创RPG，有着诸多亮点。游戏的声优阵容强大，画面精美，由下村阳子负责的音乐婉转而大气，外在包装非常优秀。游戏的舞台是一个崇尚力量的世界，最高统治机构巴扎尔塔的核心为君临世界的最强“七骑士”。不安于室的主人公哥格是个富有冒险精神的青年，为了追求刺激的冒险和更有意义的人生背井离乡，参与到机构的排名争斗，并在不断攀升名次中得悉外来异生物入侵世界的真相，最终成为坎塔雷拉之王和最后的战士，解救世界于危难。虽为RPG，游戏的战斗却是完全即时的，只要主人公有充足的SP就能随时行动。行动方式包括普通攻击、重攻击、副武器攻击、防御、必杀技乃至奥义，不同的战斗风格拥有各自不同的技能体系，玩家要根据敌人的行动规律切换应用。

游戏中最引人注目的是战士的排位系统，在遍布世界各处的战士中，有一部分人的头上标有“VS”字样。主人公在城镇中如果遇到“VS”图标的战士便可上前进行一对一的决斗，只要能打败对手便可将他的排位据为己有。他们和主角一样拥有多种战斗流派，运用物理和魔法两种攻击以及技能来战斗。只要能打败他们或成功破解奥义，便能习得对方的技能。把这些技能装备在主人公的技能网上，可强化其能力。尽管整体系统搭建得很不错，不过游戏的任务较少，也缺乏收集要素，玩起来不是很过瘾。







画面 ●●●●● 音乐 ●●●●● 系统 ●●●●○ 耐玩度 ●●●○○

Fate/新章

フェイト/エクストラ

推荐度	MMV/Type-Moon	RPG	2010年7月22日	日版
8	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由“《Fate》系列”的母厂Type-Moon公司与制作《世界树迷宫》等作品的新纳一哉先生共同献上的对战型迷宫RPG，同时也是Type-Moon进军RPG界的第一款作品。以电子世界月海原学园为舞台，奈须蘑菇笔下的全新圣杯战争再次展开！圣杯战争是围绕着争夺能够实现一切愿望的“圣杯”，魔术师与从者将成为这场生存竞赛的主角，败北就等于死亡，在128组参战者中，最后的胜利者只能有1组。战斗系统以包剪锤克制关系为基础，再加入特技和宝具等令战局瞬息万变的因素，使战斗过程紧张刺激。战前的情报收集非常重要，在决战之前将给予玩家6天的准备时间，通过在学院中的搜查或是在迷宫中触发的剧情来获得情报，逐渐揭开对手的真实身分，这将大幅度影响最后与其决战的难易度。和系列作品相同的是，与魔术师们定下契约的从者都是世界上知名的英雄人物，通过圣杯的力量成为英灵并被召唤到这个虚拟的电子世界之中，因此各个英灵的设定也是游戏的一大看点。主人公初期可以选择三名英灵之中的一名作为自己的从者，故事中盘也设有直接影响到结局的路线分歧，耐玩度可谓极高。不仅仅是调查对手的从者，一开始对主人公隐瞒自身情报的英灵，也需要玩家积极地进行交流，最终才会与主人公心意相通并且公开自己的真实身分。现在就与中意的从者一起夺取圣杯吧！





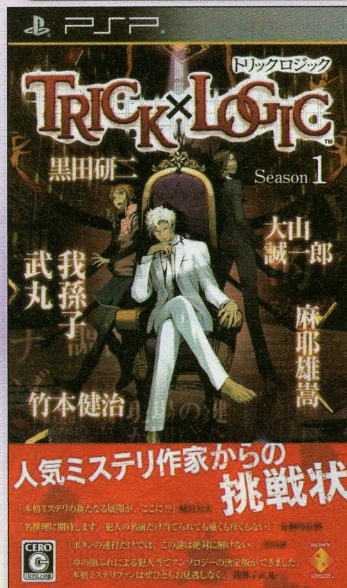


画面 ●●●●○ 音乐 ●●●●○ 系统 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

诡计×逻辑 第一季

TRICK×LOGIC シーズン1

推荐度 8	SCEJ	AVG	2010年7月22日	日版
	1人	2980日元		15岁以上
	备注：无			



本作是一款硬派的推理AVG，主人公芳川树是一名天才检察官，由于被不知名的人物从高楼上推落而身负重伤。濒死之际，他的意识被送往冥界，而肉体依旧在人间存活。主宰冥界的阎魔大王对芳川的优秀头脑极为看重，安排给他特别的任务——解开人间尚处于谜团中的不明事件，找出各个案件里的犯人。辅助推理系统能给予玩家案件提示，不过难度依旧非常高。

解决案件需要阅读冥界记载的资料，这些资料实际上是由日本众多名家撰写的推理小说，小说中包含了解决事件所需的所有资讯，玩家需要通过字里行间的破绽发现犯人和他所使用的诡计。游戏里的所有小说遵循以下三个原则：1.案件描述的全部都是事实，但犯人有说谎的可能性；2.动机的强弱程度并不重要；3.诡计和犯人都跟超自然现象无关，冥界的人不会干涉任何一起案件。本作收录的案件为事件簿的No.1～4加上5的推理篇，分别是《被盗的手办》（作者：我孙子武丸）、《灭灯的房间》（作者：竹本健治）、《降雪女子宿舍》（作者：麻耶雄嵩）、《五个切断面》（作者：大山诚一郎）和《亡灵哈姆雷特》（作者：黑田研二）。5的解决篇以及后面6～10事件簿则要在PlayStation Store下载或购买第二季游戏才能玩到。除了主线剧本外，本作还包含《暴走朱丽叶》这一附加剧本，该剧本拥有10个章节，每当玩家解决一个主线事件后，就能开放一个章节，要明晰地把握案件全貌，必须将所有10个事件簿都打穿才行。







画面 ■■■■□ 音乐 ■■■■□ 系统 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

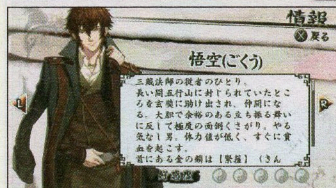
S.Y.K 新说西游记 携带版

S.Y.K ～新説西遊記～ ポータブル

推荐度 7	Idea Factory	AVG	2010年7月22日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由PS2上发售的同名作品移植而来，作为以《西游记》为主题的女性向恋爱游戏，玩家将化身成为女性版的三藏法师，带着悟空、八戒、悟净这几位花样美男一同突破重重难关，向着天竺前进。游戏搭载了“帮助事件”系统，每当玩家解决事件后就能得到名为“德”的点数。处理事件的时候需要选择搭档，当玩家选择心仪的角色并成功解决事件，就能提高相应角色的好感度。不过角色对于不同的事件也有擅长和不擅长之分，想要成功解决的话需要慎重选择搭档。PSP版在收集模式中收录了不同角色的解说语音、次回预告等，通关后还有追加的剧本“中华战队小笼包”。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

GA 艺术科美术设计班 闹剧仙境

GA—芸術科アートデザインクラス— Slapstick WONDER LAND

推荐度 6	Russell	AVG	2010年7月29日	日版
	1人	6479日元		全年龄
	备注：无			



本作是以日本人气动画《GA 艺术科美术设计班》改编的游戏，原作描述某美术大学附属高中的5名女生之间热闹而有趣的校园生活。游戏采用TV版的原版配音人马，并采用多重路线展开故事，在本作中玩家扮演由原作者亲笔定案的原创角色“玛丽安奴·冯·泰恩尼”。故事讲述手上握紧着素描本，正乘坐飞机前往日本留学的玛丽，素描本是她去世的祖母所留下的东西，里面画满了她祖母过去居住在日本的回忆。为了完成与祖母的约定，在素描本上添上色彩，玛丽决心来到日本，看看祖母所喜爱的到底一个怎样的国家呢。而她作为交换生就读的学校，竟是艺术科美术设计班……





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

NEOGEO英雄 终极射击

NEOGEO HEROES ～Ultimate Shooting～

推荐度	SNK Playmore	STG	2010年7月29日	日版
6	1～2人	5040日元		12岁以上
	备注：2010年7月29日（韩版）			



继《格斗之王 空中舞台》登陆街机和XBLA平台之后，这次SNK Playmore将NGEGEO时代SNK众多人气角色收入其中，成为又一款既经典又有新鲜感的STG。《NEO GEO英雄 终极射击》收录的角色作品包括《合金弹头》、《月华剑士》、《侍魂》、《饿狼传说》、《格斗之王》等，草薙京、一条明、麻宫雅典娜这些耳熟能详的角色驰骋天际大展身手。作为STG的本作有着不少特色，每位角色都有三种必杀技，其作用也多种多样；此外还有极具FTG色彩的"挑衅"要素，挑衅会令到敌方的子弹速加快，但同时也会让敌方防御力下降，配合各种高伤害必杀技可以帮助玩家在战局中出奇制胜。



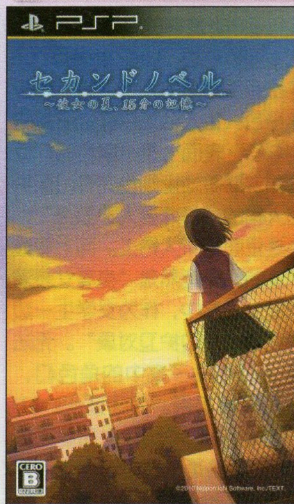


画面 音乐 系统 耐玩度

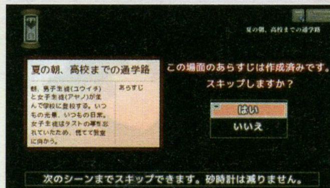
第二小说 她的夏天、15分钟记忆

セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～

推荐度	日本一Software	AVG	2010年7月29日	日版
8	1人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由日本一Software开发并发行的一款比较另类的原创AVG，游戏中的女主角彩野因为5年前的一次意外，导致她得了记忆障碍的后遗症，从此之后，彩野就只能维持15分钟的记忆，而玩家则要通过男主角直哉的视线和彩野一起通过回忆找出5年前那个事件的真相。由于彩野只能维持15分钟的记忆，因此在实际游戏中，玩家会在彩野的记忆重置前进行概要记录，之后就可以通过短时间的说明让彩野接着之前的记忆继续发展剧情。虽然解决了记忆的持续性问题，但女主角回忆的故事里有着许多不对劲的地方，玩家则需要通过各种情报来还原真实的故事，最终还原故事的原貌。





画面 音乐 系统 耐玩度

初音未来 女歌手计划 2nd

初音ミク Project Diva 2nd

推荐度	SEGA	MUG	2010年7月29日	日版
10	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是以大人气虚拟偶像初音未来为题材的音乐游戏第二作，游戏的架构基本沿袭自前作，以收录了各种初音歌曲的节奏模式为中心，并辅以编辑模式和DIVA房间等要素强化游戏的耐玩度。在作为主模式的节奏模式中，应广大玩家的期望，在保留了前作人气歌曲的同时，还收录了《ロミオとシンデレラ》、《magnet》、《炉心融解》等Vocaloid家族的热门曲目。而玩法方面也有进化，新增了方向型标志的同时按键操作，玩家需同时按下方向键和功能键才算成功；还有长条型标志的长按键，按下按键后还得在标志结束时松开按键。除了前作的简单、普通和困难三种难度外，游戏还新增加了比困难难度更进一步的极限难度，旨在挑战各位音乐游戏达人的极限，当然制作方也没有忘记一般玩家，为此引入了辅助道具，可以弥补玩家出现的失误，借助道具谁都可以轻松地享受本作的乐趣。在每次玩完音乐游戏后，都可以根据成绩来获得对应的DIVA点数，用这些点数就可以在商店购买角色的服装或是房间装饰品，而为了对应新歌曲，各种新服装也是让玩家耳目一新。前作的初音房间在本作进化成了DIVA房间，区别在于将每位角色的房间都划分了开来，并且追加了许多新功能，如闹钟功能，还有前作的PV欣赏功能也搬到了这里，并且根据角色间的好感度，在这里还可以看到许多特殊的双人事件，观察他们的有趣的一举一动也是游戏的乐趣之一。







画面 音乐 系统 耐玩度

恋爱少女与守护之盾 携带版

恋する乙女と守护の盾 Portable

推荐度	Alchemist	AVG	2010年7月29日	日版
7	1人	6279日元		15岁以上
	备注：无			

2008年于PS2发售的恋爱AVG《恋する乙女と守护の盾 The shield of AIGIS》在夺得绝高的人气之后，终于登陆PSP平台！主人公如月修史所属的组织"AIGIS"表面上是一家业务广泛的警备公司，而暗地里则设有专门保护世界重要人物的"特殊要人护卫课"，主人公便是里面的新人特工。而上司最新给他下达的命令竟然是"身着女装潜入全住校制女子高中，作为女学生一边过着学院生活，一边护卫对象"。无法推脱的主人公与女子高中的角色们，会上演一段爱情喜剧。为了适应PSP画面，原本4：3的CG图片全部修正为16：9，游戏自然是全程语音。向所有AVG爱好者强烈推荐！

画面 系统 音乐 耐玩度

TAKUYO MIX BOX 最初的纪念

TAKUYO MIX BOX ～ファースト アニバーサリー～

推荐度	Takuyo	ETC	2010年7月29日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			

本作从Takuyo公司自1998年至今发售的女性向游戏中精心挑选出了10款，并以这些作品的名称为标题，制作了10款迷你游戏。每款迷你游戏都有3个难度等级，其中包括有迷宫行进、知识问答、音乐演奏、方块消除等不同类型的小游戏，顺利通过后还能得到一些具有特殊效果的辅助道具，让玩家在之后的游戏中更加得心应手。该公司的人气角色在本作中悉数登场，在进行迷你游戏的同时也能让玩家感受到相关原作的魅力。进行迷你游戏后得到的点数可以累积下来，用于购买各种收集要素，包括原作动画、设定资料、语音鉴赏、表情集、主题歌在内的诸多内容，极具纪念意义。

画面 系统 音乐 耐玩度

伊苏VS空之轨迹 抉择·传说

イースVS空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

推荐度	Falcom	FTG	2010年7月29日	日版
8	1～4人	6090日元		12岁以上
	备注：无			

由Falcom公司的两大看家作品《伊苏》和《空之轨迹》"合体"而成的本作是一款大乱斗形式的游戏，在本作中，两大系列的许多角色都收录在其中，甚至连还未发售的《零之轨迹》的男女主角也客串了一把。游戏沿用了《伊苏7》和《伊苏 菲尔盖纳之誓约》的系统，角色的各种攻击招式、技能以及必杀技都得到了很好的还原，熟悉了操作后玩起来非常爽快。

除了爽快的操作外，本作收集要素的素质也相当不错，游戏收录了Falcom公司近年来许多作品的片头CG、图片、BGM等，算得上一个小型的资料库，对于喜爱Falcom公司的玩家来说这算是相当厚道的要素了，虽然故事模式的剧情比较老套并且五名角色的故事模式几乎一样，但全程语音还是足以让FANS爽上一段时间，再加上"《伊苏》系列"的无口男亚特鲁在本作中首次以有语音的模式开口说话，这也算是个不小的"奇迹"了。

虽然本作收录的角色不少，不过实际能操作的人并不多，更多的角色只是作为援护角色登场，这其中也包括了不少高人气角色，不过虽然这些角色没有登场，但都经过了重新绘制，华丽和美型程度自然提升了一个档次。游戏的收集要素很多，但几乎所有的收集要素都需要在商店里购买，因此想要拿齐这些收集要素，就需要不停地"刷怪赚钱"，因此本作是一款可以玩很久的游戏。

画面 音乐 系统 耐玩度

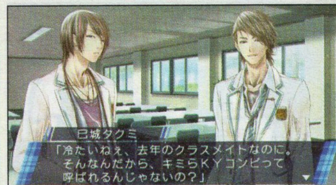
风暴恋人

STORM LOVER

推荐度 7	D3 Publisher	AVG	2010年8月5日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款女性向恋爱文字游戏，玩家在游戏中扮演刚刚转校的普通女学生，她很快就受到了学校不少优秀的男生们的注意，于是围绕着女主角的一场恋爱风暴展开了。在游戏中，玩家主要体验的并不是由朋友到恋人的过程，而是成为恋人后如何保持恋爱关系的过程。在游戏初期，玩家便可以选择喜欢的男性作为恋人，之后便会以每周为单位度过一年的时间。在和恋人相处的时间里，玩家需要时刻注意跟对方的关系，处理不好对方可是会进入倦怠期，而且游戏中还有其他女性竞争者来诱惑玩家的男朋友，因此如何处理和他之间的关系就是玩家要考虑的重点。



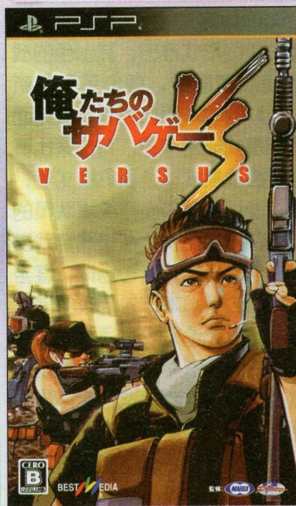


画面 音乐 系统 耐玩度

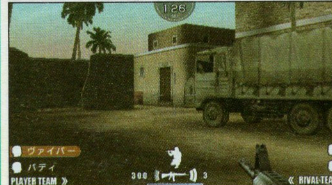
我们的生存游戏 对决

俺たちのサバゲー VERSUS

推荐度 6	Best Media	FPS	2010年8月5日	日版
	1～8人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是一款主视角射击游戏，除了强大的声优阵容，其他在画面、音效和系统方面都太过于简单和平淡。游戏提供了4种对战模式：传统两人对战模式、夺旗模式、双方各6条命限制的对战模式以及训练模式，不太擅长此类游戏的玩家可以先选择训练模式熟悉游戏的操作，完成训练的话还会有奖励。本作中无论是我方NPC还是敌人，AI都极低，战斗也是毫无战术可言，因此很容易让人乏味。游戏的玩法就是在对战中连赢两局，这样就能开启下一关了，每完成一关都会奖励金钱或解锁新武器和服装，值得一提的是，在武器介绍选项中，会有枪械的模型并有声优为玩家介绍枪械知识。





画面 音乐 系统 耐玩度

幻想传说 换装迷宫X

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX

推荐度 8	NBGI	RPG	2010年8月5日	日版
	1人	5480日元		12岁以上
	备注：无			



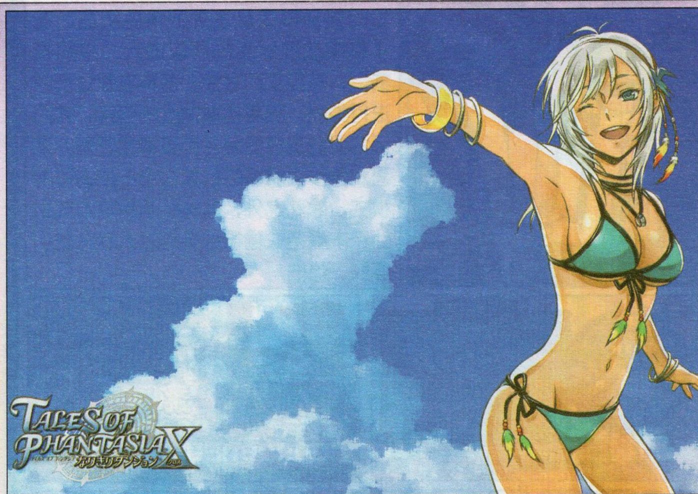
虽说本作名为《幻想传说 换装迷宫X》，但实际上是以初代《换装迷宫》经过大幅改革后的版本为主，《幻想传说》作为附赠的一款作品。“《传说》系列”的悠久历史这里就不提了，本作虽然名义上是初代《换装迷宫》的复刻版，但实际上系统和原作有着天壤之别，就算是玩过原作的玩家也完全可以将本作当成一个全新的游戏来看待。

本作的故事发生在《幻想传说》之后，讲述了一对职业为换装士的双胞胎姐弟为寻找自己的出生之谜以及解决世界上的不可思议事件而踏上旅途的故事，在游戏中玩家可以通过穿上不同职业的服装来获得该职业的能力和技能，战斗方面基本沿用《换装迷宫2》的系统，新追加的XAR-LMBS系统让战斗变得更为爽快、华丽。

除了《换装迷宫》外，曾在多个平台复刻过的《幻想传说》又再一次与玩家们见面，大家可以再次体验传说开山之作的无限魅力，本作除了对《换装迷宫》进行了大幅的改进，这两款游戏还都收录了大量的语音，光就这一点来说就已经非常厚道了，再加上《换装迷宫X》里数量众多的职业、各种华丽的招式和秘奥义、各个角色的穿越、丰富的隐藏要素等，游戏可挖掘的东西非常多，各位传说饭不但可以一次性享受到两款原点级作品，更能享受到进化后的作品带来的全新感动。





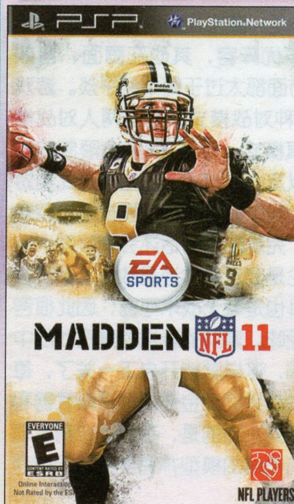


画面 音乐 系统 耐玩度

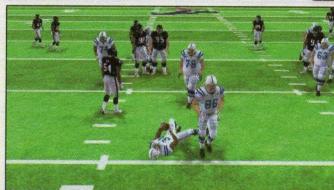
疯狂美式橄榄球11

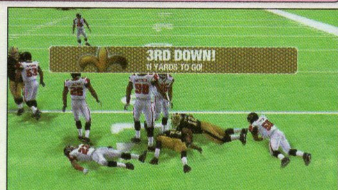
Madden NFL 11

推荐度	EA Sports	SPG	2010年8月10日	美版
7	1人	39.99美元		全年龄
	备注：2010年9月30日（日版）			



EA Sports的"《NFL》系列"游戏以一年一作的形式推出，其出色的战术系统颇受玩家喜爱，如今系列最新作《NFL11》的PSP版已经和玩家见面了。游戏的模式非常丰富，有快速比赛模式、巨星挑战模式以及联机模式等，玩家更能在设计模式中自行编辑队员的阵型和战术并参加比赛。在快速游戏模式中，玩家可以任选球队和场馆，甚至更改天气和风力等。本作对玩家的操作要求不多，不过无论是攻方还是守方，阵型和战术的选择非常重要。作为攻方时要按照战术路线安全传球并最终到达门线位置，而作为守方时则要尽可能将拿球的对方球员扑倒，坚持到我方为攻方即可。





画面 系统 音乐 耐玩度

家族计划

家族計画

推荐度	Cyberfront	AVG	2010年8月12日	日版
6	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



原作在2001年推出于PC平台，曾创下10万套以上的优异成绩，其后于2005年移植到PS2平台。PSP版在原作的基础上，对游戏系统、脚本作出了适当的调整，语音和BGM也进行了重新灌录，影像部分更加以重制。游戏的主题——家族计划，是为了让毫不相识的陌路人们能够生存下来而团结一起的互助计划。流落他乡独自一人的主人公、遭公司解雇的中年人、秘密入境的外籍人士、离家出走的少女、自杀倾向的女性等，由这些饱受社会冷落的人们组成的虚拟家庭，将各自走出过去的残酷命运而互相帮助、共同生活。然而他们无论在性格、思想和嗜好都各不相同，犹如两者之间无法咬合的齿轮，他们的幸福就由你来见证。



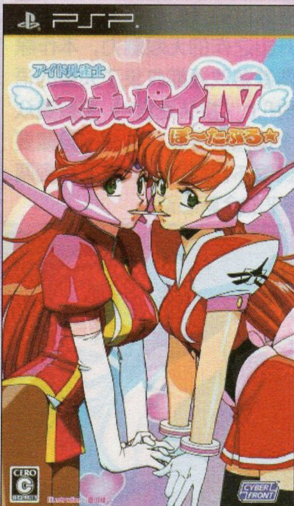


画面 系统 音乐 耐玩度

美少女雀士IV 携带版

アイドル雀士 スーチーパイIV ぽーたぶる

推荐度	Cyber Front	TAB	2010年8月12日	日版
6	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是2007年PS2平台同名作品的复刻版，在游戏中玩家要操作女主角御崎翔子为了让自己的女仆咖啡厅生意兴隆起来，从而与秋叶原其他女仆店里的角色进行麻将对决的故事。这次的PSP版中追加了"自由对战模式"，玩家可以自由选择对手进行对决，而对局胜利后的奖励模式是系列的特色所在，在本作中战胜对手后可以进入"拍照模式"，美少女们会换上各种衣服让玩家进行拍照，随着拍摄角度的变换，她们还会配合玩家变换各种姿势和表情，是喜欢美少女麻将的玩家们决不能错过的模式。除此之外，各种必杀胡牌方式也让原本赢得快输得也快的二人麻将更加爽快、热血。





画面 系统 音乐 耐玩度

尸体派对 血色笼罩 恐惧再临

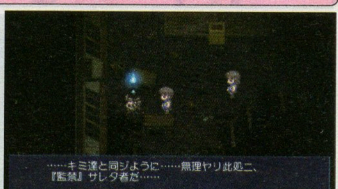
コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー

推荐度	5pb.	AVG	2010年8月12日	日版
7	1人	6090日元		17岁以上
	备注：无			



本作由PC平台的经典恐怖游戏强化移植，玩家要以一群学生的视角在名为天神小学的废弃校园中探险，逃离幽灵出没的此地。在探索过程中，玩家要调查散落在地面的纸张、尸体等标识物，从中找出解谜的关键提示，推进剧情的发展。游戏的画面看上去比较简陋，大头的Q版角色也充满喜感，但本作的实际表现却极为恐怖，从剧情的节奏控制到音乐的气氛渲染，都在考验着玩家的心理承受能力。不少物件很明摆地会出现"某些"可怕的东西，可明知如此却仍要硬起头皮调查。借助官方的3D模拟耳麦能够实现立体音效，窗户破裂、地板上的机关乃至声优的演出都大幅提升了游戏的临场感。





画面 系统 音乐 耐玩度

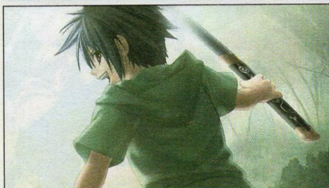
真·翡翠之泪 绯色的碎片2 携带版

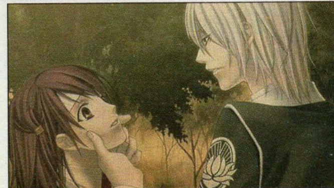
真・翡翠の雫 緋色の欠片2 ポータブル

推荐度 7	Idea Factory	AVG	2010年8月19日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是2009年于PS2平台上发售的同名女性向恋爱AVG移植作品。游戏讲述了一名少女继承了将人世从“龙神”招来的灾厄中拯救出来的“玉依姬”的宿命，并与担任其守护者的青年陷入的宿命与恋爱的故事。游戏中与角色好感度的变化可以通过背景的变化进行确认。不仅是日常对话，就连战斗场景也有大量的特写演出，使得玩家的临场感倍增。画面的比例也有16：9和4：3两种，玩家可以选择自己喜欢的比例进行游戏。另外作为附加要素，在特定的日期启动游戏的话，标题画面会出现“言祝ぎ”的选项，选择之后将会播放游戏中登场角色的带给玩家的祝词。



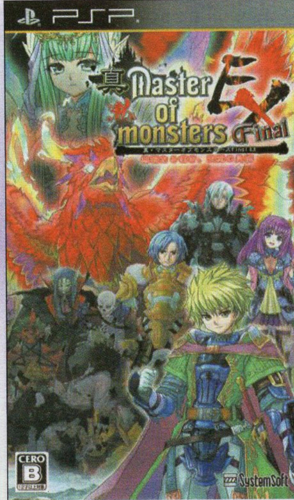


画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

真·万兽之王 Final EX 无垢的悲叹、天冥的灾祸

真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～

推荐度 7	SystemSoft Alpha	SLG	2010年8月19日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是基于北欧神话的SLG作品，有天空、冥界、地上、海底4个舞台，共计75张地图。玩家需要先选择怪兽大师的种族和称号，以此来做出自己在游戏中的分身。在广袤的地图上有魔族、神族以及第三势力，玩家在以占领敌方城镇为目的不断战斗的同时，可以尽情合纵连横，确保战局向自身有利的方向发展。战斗的核心依然是玩家所操控的怪兽大师，他们不仅可以召唤各种怪兽来强化己方的战力，大威力的魔法也是扭转战局的关键。本作中的怪兽达140种以上，不同种族的怪兽在不同时间段能力也会有所变化，玩家可以结合战事培养出属于自己的强力怪兽。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

薄樱鬼 随想录 携带版

薄桜鬼 随想録 ポータブル

推荐度 7	Idea Factory	AVG	2010年8月26日	日版
	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是以幕末的乱世为舞台，描述与新选组队员的恋爱故事的女性向恋爱AVG。故事讲述了女主角雪村千鹤在前往京都寻找父亲的途中，与制服嗜血妖怪的新选组队员们相识，并卷入新选组与黑暗势力的斗争之中。相比PS2版，PSP版追加了全新的故事剧情、CG插图以及语音。游戏的主要模式分为“随想录”与“樱花幻想录”：“随想录”将会随着故事剧情的进展而逐渐追加新的内容，“樱花幻想录”则是根据在正统故事中收集到的樱花花瓣数量来逐渐开启迷你小故事以及附赠画像。除去可攻略角色外，其余在故事中拥有重要地位的角色也拥有自己的专属剧情。





画面 ■■■■□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

地狱犬计划

プロジェクトケルベルス

推荐度 7	Mile Stone	FTG	2010年8月26日	日版
	1～2人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



原作是2006于PC平台上发售的AVG《LOST CHILD》，将其世界观与角色提取后做成的2D FTG，就是本作《地狱犬计划》。玩家化身为被称作“阿密特”的生物兵器进行充满速度感的华丽对战。基本攻击采用正统的方向键与按键组合的方式使出，当画面上方的“クレイアモア槽”蓄满时，按下R键就能在连续攻击型的“突击模式”和一击逆转型的“苍穹模式”中进行切换。另外当画面下方的“苍穹槽”蓄满3段，并且自身体力在1/5以下时，就可以使用一击必杀的“人造破坏”攻击。合理运用高性能的“突击模式”与可以积蓄“苍穹槽”的“苍穹模式”是制胜的关键。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

二世之契

二世の契り

推荐度	Idea Factory	AVG	2010年8月19日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			

是由Idea Factory出品的女性向恋爱AVG。一名普通的高中生白羽真奈因不可抗力而穿越到了日本战国时期，出现在上杉谦信面前。面对这位来自未来的女孩，上杉谦信下令自己的专属忍者"轩猿众"对其进行护卫。于是一场以乱世为舞台的恋爱冒险剧即将展开。角色设计是由长期负责"《传说》系列"人设的猪股睦实老师担当。游戏中主人公采取的行动会大幅影响向攻略对象的亲密度，甚至让故事的内容也发生变化。各个角色的亲密度可以随时在画面中进行确认。对话中角色的口型会随着声音进行变化，人物立绘与背景的各种动画演出也将使玩家的临场感大幅提升。

画面 音乐 系统 耐玩度

樱花樱花 春色烂漫

さくらさくら -HARU URARA-

推荐度	GN Software	AVG	2010年8月26日	日版
6	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			

本作是于2009年推出在PC平台的AVG《樱花樱花》的移植作。PSP版对游戏内容和画面作出适当调整，并加入新剧情与新插图，此外还加入角色时钟、壁纸等附加功能。游戏围绕校园宿舍，描写主人公和两名女主角之间的三角恋情。故事由三部分组成，第一部讲叙转入名门艺术学校就读的主人公稻叶彻，与宿管兼数学老师的樱菜菜子、美术部副部长桐岛樱的三角恋情；第二部则围绕稻叶彻的同室好友，另一位主人公的布施直树与青梅竹马的体操部成员新田晶、以及美术部的礼花胡桃的恋情展开；第三部将焦点放回稻叶彻，描写与其最终选择的女主角两人的甜蜜故事。

画面 音乐 系统 耐玩度

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

推荐度	Capcom	ETC	2010年8月26日	日版
8	1～4人	3990日元		全年龄
	备注：无			

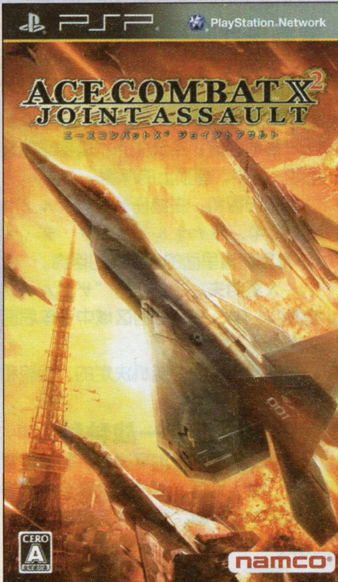
《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》是PSP大人气狩猎动作游戏《怪物猎人 携带版》的分支作品，这次游戏抛弃了系列以往的硬派动作游戏风格，改走休闲路线，而主角也不是杀气腾腾的猎人，全部换成了《怪物猎人》世界中可爱的猫猫艾鲁，在游戏中玩家需要化身为我的艾鲁，通过各种各样的方法让艾鲁村变得热闹起来。刚开始的艾鲁村很冷清，得先发展村子增加村民，本作的村庄发展系统近似于《怪物猎人3 tri》，都是需要收集相关的材料，材料的获得方式有很多，如耕种、钓鱼、采掘等。而作为一款冠名为《怪物猎人》的作品，通过任务获得材料的途径自然也是不能少的，当在村庄里建立起集会后，就可以在这里领取探险任务，收集更多的素材来发展村子了。当然本作的任务进行方式和正统作品还是有区别的，并不需要玩家展现高超拔群的狩猎技术，在任务中猫猫们会给出各种的提案，玩家只需根据当前的情况按下对应提案的按键来采取行动就可以了。任务中可讨伐的怪物都来自于正统作品，小到野猪王、速龙王，大到包括雄火龙、轰龙和盾蟹等都会登场。本作有联动要素，和《怪物猎人 携带版 2nd G》联动可以将《MHP2G》的随从猫带到艾鲁村中来，而和《怪物猎人 携带版 3rd》联动的话，则可以让戴着具有本作风格面具的随从猫出现在《MHP3》中。

画面 音乐 系统 耐玩度

皇牌空战X2 联合突击

エースコンバットX2 ジョイントアサルト

推荐度 9	NBGI	STG	2010年8月26日	日版
	1～8人	5229日元		全年龄
	备注：2010年08月31日（美版）／2010年9月3日（欧版）			



本作是继《皇牌空战X 诡影苍穹》之后第二款登陆PSP平台上的“《皇牌空战》系列”作品。如同副标题所示，本作的最大特色在于支持最多4人协力游戏和最多8人对战，充分利用了PSP的便携性和无线联机的特点。相比同系列作品，本作在操作系统上作出了重大的改进，在新操作模式下玩家无需对机体进行水平调整即可作出各种转向动作，锁定敌机后的跟踪视角也更为实用，直观的操作系统让初次接触系列的玩家也能快速上手。

游戏舞台从过去的虚构地点变为东京、伦敦、埃及和旧金山等真实景观，故事设定在近未来的20XX年，那是一个受到全球金融危机摧残，留下了深刻伤口的时代，玩家扮演民间军事公司“马丁内兹安全公司”所属的飞行员，以“天蝎”为小队的行动代号执行各种飞行任务。游戏中所有的任务都支持最多4人联机协力，玩家可以与好友齐心合力，共同摧毁城市上空出现的巨大空中要塞，体验“《皇牌空战》系列”过去前所未有的畅快淋漓。

本作收录的战机多达40种以上，从真实存在的机体到虚构的科幻机型应有尽有，另外本作还首次加入上世代的活塞螺旋桨式战机，A6M2“零式舰上战斗机”、F6F-5“地狱猫”这些曾活跃在二战时期的著名机体都会在游戏的21世纪上空驰骋。游戏中所有机体都能够改造，玩家可以对自己喜欢的战机进行强化和涂装，造出性能优越且充满个性的机体。



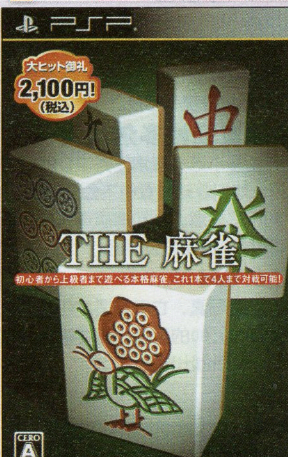


画面 ●●●●● 音乐 ●●●●● 系统 ●●●●● 耐玩度 ●●●●○

简单2000系列 携带版 Vol.1 麻将

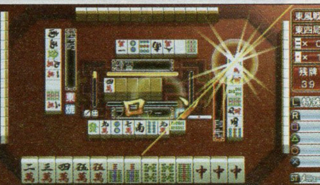
SIMPLE2000 シリーズPortable!! Vol.1 THE 麻雀

推荐度 6	D3 Publisher	TAB	2010年8月26日	日版
	1～4人	2100日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款可供四人分享联机的麻将类游戏，包括自由对战、挑战模式和联赛模式这三种主要玩法。不懂麻将规则的玩家能在训练模式习得基本规则，借助“规则解说”、“麻将用语集”和“麻将问答”等辅助功能轻松上手。挑战模式下丰富的课题是游戏的一大特色，玩家要完成诸如“同时和出三种役”、“达成50次TOP”等特殊课题，挑战成功能收集成绩要素。麻将的规则除了标准胡牌外，还包括日式麻将里的“割れ目”、“青天井”、“赤牌”、“ウマ”和“焼き鸟”等多种玩法，增加了耐玩度。多名玩家联机对战时，可互相交换战绩情报，是一款性价比较高的麻将游戏。



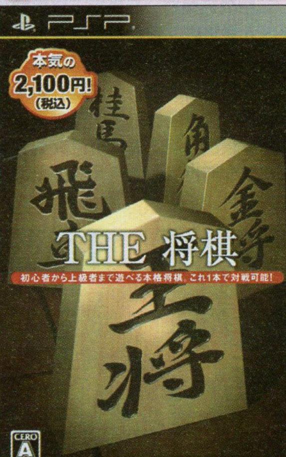


画面 ●●○○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●○○○ 耐玩度 ●●●○○

简单2000系列 携带版 Vol.2 将棋

SIMPLE2000 シリーズPortable!! Vol.2 THE 将棋

推荐度 5	D3 Publisher	TAB	2010年8月26日	日版
	1～2人	2100日元		全年龄
	备注：无			



与同系列的《麻将》一样，本作可供两名玩家分享联机，包括自由对战、挑战和联赛三种主模式。游戏的辅助机能可在玩家不知如何落子时给予提示，告诉玩家该如何摆脱困境或“将军”。挑战模式包括“不使用王手取得胜利”、“思考总时间控制在15分钟内获胜”等种种课题，挑战成功能收集成绩要素，收集率高低就看玩家的本事了。保存功能可以让玩家在棋局的任何一个步骤保存当前局面，并随时开机挑战。在“自我对决”模式下能任意做成棋谱，并从“规则解说”和“将棋问答”下学习玩法。将棋相较麻将对于国内玩家来说更加冷僻，所以只推荐狂热爱好者尝试。





画面 ●●○○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●○○○ 耐玩度 ●●●○○

秘技大放送

Fate/新章

日版 | 游戏原名 フェイト/エクストラ

●敌兵行动模式的开启量

月想海中的敌兵的行动模式，随着玩家击倒的数量会逐渐明朗起来。按照正常流程很容易就能达到3个格子透视，而击倒更多的同种类敌人后，最终能够达到6个格子全部透视的地步。

●守り刀

这个礼装在初期一の月想海第二层就能得到，效果是对敌兵造成伤害+技能麻痹，用来封锁英灵的技能和宝具再适合不过。直到拿到破邪刀为止，这件礼装都是对BOSS战的法宝。

●二周目情报

继承通关记录重新开始游戏，将继承所持金、礼装（除去剧情物品）和敌人行动模式的开启量。

另外在二周目完成所有老虎任务的情况下，在七回战之后，可以在藤村大河平时所站的位置得到道具“虎の魔法瓶”。在持有此道具的情况下进入零の月想海，在最深处能够与隐藏角色两仪式战斗。

●特殊礼装

除了剧情中在迷宫和小卖部能够得到的礼装外，游戏中还有一些特殊的礼装，效果与获得条件见下方表格。

●远坂凛留下的信息

这条秘技需要一台可以上网的电脑。首先登陆http://fate-extra.jp/12rebmevon/这个网址，然后用键盘上的方向键输入“上上下下左右左右”，就能看到远坂凛给玩家们留下的信息。另外还有壁纸可以下载。

●关于路线分歧

三回战结束后，选择用令咒救助凛就会进入凛路线，救助拉尼就会进入拉尼路线。两条路线的区别在于第四战和第六战的登场对手会有所不同。如果喜欢凛又或者是想与游戏原创的英灵对战就选择凛路线，反之喜欢拉尼又或者想与原作或型月世界中的角色对战就选择拉尼路线吧。



名称	效果	获得条件
赤原礼装	Master的MP上限+100；HP+不利状态全回复	六回战击倒第2层迷宫中的鲸鱼敌人
赤の纹章	Master的MP上限+150	从者为Archer时，打倒300个杂兵后在私人房间对话
妖狐の尾	Master的MP上限+200	从者为Caster时，伤害输出累计超过300000后在私人房间对话
アトラスの恶魔	Master的MP上限+120；该次行动所受伤害为0	二周目老虎任务全部完成后，零の月想海击败两仪式获得

潜龙谍影 和平行者

日版 | 游戏原名 Metal Gear Solid:Peace Walker

●连续征兵

征兵指令每次使用过后要等待48小时的冷却时间。但是如果改变PSP的内置时间则可以连续进行征兵。

●不杀人、不使用回复道具等称号的快速达成法

特别任务55号中，与出生地点处抢在大门关闭之前使用气球弹就能快速过关（约12秒），重复进行就行了。

●连续CQC的奖励

CQC连续进行3回以上，从第三回开始就会得到英雄度的奖励。第三回30点，第四回60点，第五回90点，每次上升30。但是一次任务中获得英雄度的上限是250。另外服装选择赤裸上身则奖励上升10%，夜礼服上升20%，沙滩裤上升30%。

●赚取英雄度

特殊任务36号中，将6名敌人全部Hold up。如果选择沙滩裤装束前去，最高可以得到198左右的英雄度。同时也可以在这里完成不回复、不杀人等称号。

●赚取武器经验值

在主线任务“バリケード破坏”之类任务中会出现稻草人。装备无限弹药头带后用武器疯狂攻击稻草人就可以轻松升级了。

●破坏直升机的驾驶窗

破坏了直升机的驾驶窗部分，敌人队长的脸就会露出来。利用这一点可以轻松并快速地完成直升机任务的S评价。窗口有爆炸耐性，用导弹很难破坏，推荐使用PTRS或是PTRD，没有的话用机关枪也行。

●一击麻醉

用麻醉枪朝敌兵的屁股射击可以一枪麻醉掉。不过用这种方法敌兵会发出惨叫，所以最好只在敌兵落单时使用。

●复活攻击

对濒死状态的敌兵使用麻醉枪或者是电击，敌兵会转变为麻痹状态。

●不列入杀人数的击杀方法

1.击破油罐引发爆炸杀死敌人。

2.用CQC或机关枪将敌兵从梯子上击落或者打下悬崖。

3.用CQC将敌人投掷向战车或装甲车的履带部分。



●高速升降机

多按几次升降机的按钮，升降机就会快速到达。

●声优士兵

菊地由美：主线任务“采掘场伪装基地～”中，屋顶上的俘虏。

杉田智和：主线任务“ザドルノフ搜索”中，バナネル・フルタ・デ・オロ/选别所最里面的小屋中的俘虏。

大冢明夫：主线任务“ザドルノフ搜索05”中，一开始的区域中卡车后面的俘虏。

姓名与能力是随机决定的，相貌和技能固定。

●与和平行者一战种种

当和平行者发射导弹时，如果设置了C4、对人地雷、对战车地雷或者诱导目标其中的一种，导弹就会将其锁定为目标。

同样，当和平行者使用电磁波时，只要接触到C4、对战车地雷或是空中机雷就会解除。

●用睡眠地雷远距离回收

用射击引爆睡眠瓦斯地雷可以将其上方的士兵回收。

用这个方法，可以在拿到气球弹之前将“バリケード破坏”任务中登场的两名谍报S级的狙击手回收。

●恶臭的箱子

当装备中的箱子被敌兵拿起来的时候，如果身着恶臭迷彩，敌兵则会当场被熏倒。

●耳栓代替品

怪物猎人任务中装备随身听可以代替耳栓发挥作用。

●Hold up解除

对进入Hold up状态的敌兵用没有子弹的枪放空枪，敌兵之后会解除Hold up状态并进行反击。这是来自《MGS2》的传统小秘技。

●快速发现扎多尔诺夫

在扎多尔诺夫搜索任务中，就算重置任务，他的躲藏位置也不会变化。

利用这一点，在初期侦查完成后重置，可以轻易拿到S级评价。

●The end

在心灵写真，亡者の遗产任务中接通周波数000.00的无线，有可能会遇到老爷子The end出现。

炽焰同盟

日版 游戏原名 ブレイズ・ユニオン

●软复位

按下START+L+R可以软复位。角色选择错误或是卡片选择错误的时候很有用。

●便捷操作

按下L或是R能够高速跳过对话。按住△不放可以跳过剧情。

●道具破坏与道具图鉴的关联

被道具破坏卡片效果所破坏的道具也会收录在道具图鉴中。另外用来开启Extra contents的道具即使被破坏，也能开启Extra contents。

●死机BUG

目前确认PSP-3000的UMD版存在这个BUG。具体情况是在b路线中对战隐藏BOSS时，将BOSS的HP降至极限后输掉，然后下一个单位在突击时将BOSS的HP降至0，则会高几率触发。大家注意回避这个情况。

●复活BUG

除去一部分角色外，使用复活道具让角色重归战线后，对话框中会出现空白的信息，使得对话无法进行下去。此时就要长按△跳过，然后就能正常游戏了。

●地图情报小错误一则

CHAPTER3的第7关“变わり者、募集中”的出击准备地图情报中，自军的4与5的位置是相反的。

●斜方向攻击

注意：本条秘技会严重破坏游戏平衡性，使用前请三思。

当自军单位的正上方或正下方有敌人时可以使用。该敌人的左边或右边也有敌军单位时，向敌人发起攻击时输入相应的斜方向，就能对斜方向的敌人同时进行攻击。对斜方向的输入时机有一定要求。正上方有敌人时可以攻击到左上和右上，正下方有敌人时可以攻击到左下和右下。只有左右两边有敌人时则不适用。

●值得推荐的强力卡片

没有明显缺点的强力卡片

シールドバリア：游戏初期就拥有的卡片，几乎能防住敌方大部分的技能攻击。必杀种类为释放型因此不需要蓄力，ACE武器类型也是ALL，可谓非常强力！

グラヴィティカオス：卖点在于高MOV以及异常状态攻击。虽然对于暗黑无效的对手无法造成多少伤害，但依旧能够造成异常状态。因此遇上强敌总之先给他来一发好了。

使用上有一定限制但总的来说比较强力的卡片

スティール：在ヴァイス卡片出现后价值有所下降，但超高的MOV仍然非常有魅力。比起攻击力更注重移动力，况且根据是否能够夺取敌单位强力道具，会大幅度改变攻略的难度。

ヴァイス：主要在想要获得敌军BOSS所持道具时使用。但是即使抛开这一点，由于提高了LUK就等于提高了强攻击的频率，实际上攻击力也会得到提升。

チャリオット：只要是枪系都能使用，不过大部分情况下都是骑兵用。当敌单位是小体型时，使用后就等于拥有对手的两倍战力。对上大体型的敌单位也能将数量减至跟己方相同，注意使用时机的话，仅凭剩余HP也有胜利的可能性。但使用时还是得注意兵种相性，不能过于自信。另外此卡也可以用在想将损失降低到最小的情况下。

レヴォリューション：让艾吉娜在防御战中几乎立于不败之地。不过由于胜利时也只剩指挥官一人，在削减敌士气方面比较无力。与チャリオット一样，根据使用时机不同，敌方的残余HP也会发生变化，因此要注意计算使用时机。

リフレッシュメント：虽然限定女性角色使用，但却是惟一能够回复士气与异常状态的卡片。注意阵型的话时常能够保持回复5名角色。不过低下的移动力是其最大的弱点。

エースガード：从前作开始就是强力卡片，不过在本作被限定为男性角色专用后，想用在防御方面则要下相当一番工夫。如何让敌方回合敌人只攻击男性角色则是配置时的重点。最大的问题在于卡片的移动力非常低，在配置方面会遇到难点。

サンクチュアリ：即使是昼间限定也非常强力。因为对士气造成的伤害是由存活士兵决定的，因此也可以用来提高伤害。

コーマカルマ：帕梅拉限定、夜间限定、而且只对无名杂兵生效。虽然条件限制比较苛刻，但一旦成功发动就绝对胜利。用来清理杂兵可说是一流的卡片。

ラウーガー：同盟内男性角色的ATK与GEN分别上升一颗大★，非常可靠。上升后的GEN在防御异常状态和道具破坏方面也是立竿见影。然而由于是拜弗限定发动因此在使用上会造成不便，另外越到后期上升的收效越小也令人惋惜。

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密

美版 游戏原名 ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姊妹と沉没船の秘密！

傍晚的晚餐猜谜

日期	内容
1日	シーフードカレー
2日	手こね寿司
3日	金目鯛の煮付け
4日	あら汁
5日	鰯のハンバーグ
6日	海鮮かきあげ
7日	真鯛のあんかけ
8日	シーフードカレー
9日	イサキの蒸し煮
10日	手こね寿司
11日	海老わんたん
12日	金目鯛の煮付け
13日	あら汁
14日	鰯のハンバーグ
15日	シーフードカレー

傍晚的晚餐猜谜

日期	内容
16日	真鯛のあんかけ
17日	海鮮かきあげ
18日	鸡のモモ焼き
19日	海老ワンタン
20日	イサキの蒸し煮
21日	あら汁
22日	シーフードカレー
23日	手こね寿司
24日	金目鯛の煮付け
25日	鰯のハンバーグ
26日	海鮮かきあげ
27日	海老ワンタン
28日	シーフードシチュー
29日	真鯛のあんかけ
30日	シーフードカレー

主人公可持有道具获得方式

菜单追加道具

道具	获得方式	效果	最早获得日期
时计	旅馆姑姑房间的桌上	随时查看时间	1日
昆虫采集セット	两兄弟的房间中从阿刚那里获得	采集昆虫	1日晚上
	自己房间的桌上		1日
钓り道具	从工作场所的姑丈那里获得	钓鱼	2日

背包中的道具

道具	获得方式	效果	最早获得日期
ラジオ体操カード	一开始持有	参加广播体操后盖章	一开始
战舰大和のプラモデル	海之屋以350元购买	在自己房间的椅子上进行组装	–
砂糖水	海之屋厨房	涂在橡树上，第二天能抓到各种甲虫	晚上
斧	姑丈的工作场所	15日以后可以砍倒稻田旁的大树做成桥	14日晚上
チョーク	旅馆楼梯下的黑板	可以进行涂鸦	1日
古い50元玉	诊所病房的神秘少女	捶肩的奖赏	11日
写真	西蒙	发生特定时间后的照片	1日
键	旅馆2楼3号	交给靖子	16日
チョコからもらったビーズ	公园	猜谜姐妹谜题解答后的奖赏	3日
チョコからもらったおはじき	公园	猜谜姐妹谜题解答后的奖赏	3日

火箭推进器的位置

名称	所在地	最早获得时间
ロケットバルブA	秘密的沙滩处下海有小沉船所在的区域海底	–
ロケットバルブB	奥泽森林中奥	9日
ロケットバルブC	烧炭小屋前有盖子盖住小河流的位置	15日

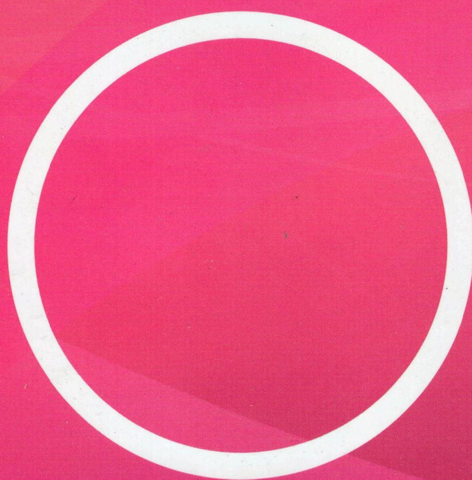
PSP游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	版本	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年9月				
2日	BLEACH 灵魂升温7	BLEACH ヒート・ザ・ソウル7	日版	SCEJ	FTG	4980日元
2日	白色呼吸 完美版	ホワイトブレス パーフェクトエディション	日版	GN Software	AVG	6090日元
9日	战国绘札游戏 不如归 大乱	战国绘札游戏 不如归 大乱	日版	Irem	TAB	5040日元
9日	维他命X 进化加强版	ビタミンX エボリューション プラス	日版	D3 Publisher	AVG	5040日元
9日	游戏王5D's 双重战力5	游戏王ファイブディーズ タッグフォース5	日版	Konami	TAB	5250日元
16日	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	日版	SCEJ	AVG	2980日元
16日	剑、魔法与学园物3	剑と魔法と学园モノ。3	日版	Acquire	RPG	5229日元
16日	蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们	BLUE ROSES～妖精と青い瞳の战士たち～	日版	日本一Software	RPG	6090日元
22日	赛马大亨7 2010	ウイニングポスト7 2010	日版	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	日版	SEGA	A・AVG	6279日元
22日	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ！！ 3way standoff	日版	Ascii	AVG	6090日元
22日	真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 吴篇	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 吴编	日版	Yeti	AVG	6825日元
30日	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！ 放课后ライブ！！	日版	SEGA	MUG	6090日元
30日	龙珠组队战 对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	日版	NBGI	ACT	5229日元
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	日版	Falcom	RPG	6090日元
30日	人鱼绝恋	L@ve once	日版	Maid meets Cat	AVG	6279日元
30日	疯狂美式橄榄球11	MADDEN NFL 11	日版	EA Sports	SPG	5040日元
30日	祝福的钟声 携带版	祝福のカンパネラ Portable	日版	角川书店	AVG	6090日元
		2010年10月				
7日	加奈 妹妹	加奈 いもうと	日版	Cyber Front	AVG	5040日元
14日	NBA 2K11	NBA 2K11	日版	Take-Two	SPG	5040日元
14日	核石之王	LORD of ARCANA	日版	Square Enix	ACT	5980日元
14日	秋之回忆6 新篇章	メモリーズオフ6 Next Relation	日版	5pb.	AVG	5040日元
21日	金属战斗陀螺 钢铁战魂 携带版 超绝转生！火神荷鲁斯	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超绝转生！バルカンホルセウス	日版	Takara Tomy	ACT	5775日元
28日	噬神者 爆裂	GOD EATER BURST	日版	NBGI	ACT	5229日元
28日	杀戮之心 EXA	ガルネージハート エクサ	日版	Artdink	SLG	5880日元
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	日版	Netrevo	AVG	6090日元
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	日版	角川书店	AVG	6090日元
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	日版	D3 Publisher	SLG	5040日元
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日版	日本一Software	S・RPG	5040日元
28日	乃木坂春香的秘密 同人志开始了	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	日版	Ascii Media Works	AVG	5040日元
28日	初音岛1&2 携带强化版	D.C.I&II P.S.P. ダ・カーポ I&II プラスシチュエーションポータブル	日版	角川书店	AVG	8190日元
28日	真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 魏篇	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 魏编	日版	Yeti	AVG	6825日元
28日	战极姬2岚 乱世百花	战极姬2岚 百华、战乱辰风の如く	日版	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2010年11月				
2日	战神 斯巴达幽灵	God of War: Ghost of Sparta	美版	SCEA	ACT	39.99美元
4日	勇者30 2nd	勇者30 SECOND	日版	MMV	RPG	4980日元
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	日版	Square Enix	S・RPG	5980日元
11日	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！ Love is Power	日版	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	半罪少女	クリミナルガールズ	日版	日本一Software	RPG	6090日元
25日	口若悬河 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	日版	Spike	AVG	5229日元
25日	真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 蜀编	日版	Yeti	AVG	6825日元
		2010年12月				
2日	光明之心	シャイニング・ハーツ	日版	SEGA	RPG	6279日元
		2010年冬				
未定	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	日版	Square Enix	A・RPG	售价未定
		发售日未定				
未定	死神在背后	うしろ	日版	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	日版	Level-5	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	日版	Capcom	ACT	售价未定
未定	啪嗒嘭3（暂名）	パタポン3（暂名）	日版	SCEJ	MUG	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	日版	Square Enix	RPG	售价未定

[The 3rd Birthday]

THDAY • AYA BREA • SQUARE ENIX • THE 3RD BIRTHDAY • AYA BREA • SQUARE ENIX • THE 3RD BIRTHDAY • AYA BREA • SQUARE ENIX • THE 3RD BIRTHDAY

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品



PLAYSTATION PORTABLE
专辑

ISBN 978-7-89476-475-1



本手册随盘附赠不能单独销售
光盘定价：28元